

UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICO EMPRESARIALES Y

HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



**“INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS PASIVOS EN EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS
DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS EN EL DISTRITO DE
YANAHUARA, AREQUIPA, 2017”**

Tesis presentada por las bachilleres:

NATHALY VANESSA DEZA TICONA

CAMILA PAOLA POSTIGO ABASTOFLOR

Para optar el Título Profesional de LICENCIADAS

EN EDUCACIÓN con especialidad en EDUCACIÓN

INICIAL

Asesora: Mg. Mónica Adriana Milón Cáceres

AREQUIPA – PERÚ, 2018

DEDICATORIA

Dedicada a quien dirige nuestro camino y nos ha forjado por el sendero correcto, a Dios, el que en todo momento esta con nosotras ayudándonos a aprender de nuestros errores y a no cometerlos otra vez.

Con respeto y gratitud a nuestros padres porque ellos son la razón en nuestras vidas, por sus consejos, apoyo incondicional y su paciencia, todo lo que somos es gracias a ellos.

AGRADECIMIENTOS

- A Dios porque es Él quien nos da la fuerza y constancia para cumplir nuestros objetivos en la vida.
- A nuestros padres por su apoyo incondicional durante el desarrollo de nuestra investigación.
- A la Mg. Gilda Espinoza Valverde por su comprensión y guía oportuna en la realización de este trabajo de investigación.
- A las Instituciones Educativas, directores, maestras, alumnos y padres de familia que colaboraron con esta investigación.
- Al Mg. Jorge Aliaga Gutiérrez por su asesoría, comprensión y sus palabras en nuestra etapa universitaria y durante nuestra investigación
- Al Dr. Julio Cesar Huamani Cahua por su colaboración en la parte estadística de esta investigación.
- A la Lcda. Leyda Idme Apaza por sus palabras de orientación y asesoría en el desarrollo de esta investigación.

INDICE

Resumen.....	16
Abstract.....	18
Introducción.....	20
Capítulo I: Planteamiento del estudio.....	23
1. Descripción del problema.....	23
2. Formulación del problema.....	26
3. Sistematización del problema.....	26
4. Objetivos:	26
4.1 Objetivo general.....	26
4.2 Objetivos específicos.....	26
5. Justificación.....	27
6. Limitaciones del estudio.....	28
7. Delimitación.....	29
8. Hipótesis.....	29
Capítulo II: Marco de referencia.....	30
1. Antecedentes de la investigación.....	30
2. Bases teóricas.....	35
2.1 Psicomotricidad.....	35

2.1.1	Motricidad.....	36
2.1.2	Parámetros motores fundamentales.....	37
	A. Tonicidad	38
	B. Ritmo.....	38
	C. Tiempo.....	38
	D. Espacio.....	39
2.1.3	Tipos de motricidad.....	39
	A. Motricidad gruesa.....	39
	B. Motricidad fina	44
	C. Leyes del desarrollo motor.....	45
2.2	Videojuegos.....	46
2.2.1	Tipos de videojuegos.....	47
	A. Videojuegos activos	47
	B. Videojuegos pasivos.....	48
2.2.2	Indicadores de uso de videojuegos.....	48
	A. Frecuencia de uso	48
	B. Tiempo de partidas.....	49
2.2.3	Efectos de los videojuegos.....	50
	A. Aspectos positivos	50
	B. Aspectos negativos.....	52
2.2.4	Videojuegos en la sociedad.....	53
	A. Videojuegos según sexo.....	53
	B. Videojuegos según la edad.....	54
	C. Videojuegos según estatus socioeconómico.....	54

3. Definición de términos.....	55
Capítulo III: Metodología de la investigación.....	58
1. Tipo y diseño.....	58
2. Población y muestra.....	60
3. Operacionalización de variables.....	65
4. Técnicas e instrumentos.....	66
5. Procedimientos de la recolección de datos.....	69
6. Técnicas para procesar los datos.....	69
Capítulo IV: Análisis e interpretación de resultados.....	71
Discusión.....	98
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.....	100
Conclusiones.....	100
Recomendaciones.....	101
Referencias bibliográficas.....	103
Anexos.....	113

INDICE DE TABLAS

TABLA 1: Muestra seleccionada de niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	62
TABLA 2: Escala de puntuación en la evaluación de psicomotricidad.....	67
TABLA3: Distribución de frecuencias sobre el uso de videojuegos en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	72
TABLA 4: Análisis descriptivo numérico del tiempo en minutos por día y tiempo en días por semana del uso de videojuegos en niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	74
TABLA 5: Análisis descriptivo numérico del tiempo en minutos por día del uso de los videojuegos según sexo en niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	76
TABLA 6: Análisis descriptivo numérico del tiempo en días por semana del uso de los videojuegos según sexo en niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	79
TABLA 7: Distribución de frecuencias sobre el respeto de tiempo en el uso de videojuegos de niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	81
TABLA 8: Distribución de frecuencias sobre si los niños prefieren jugar solos o acompañados; de niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	83

TABLA 9: Análisis categórico de los dispositivos que usan los niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	85
TABLA 10: Análisis categórico del significado para los padres sobre el uso de videojuegos en sus hijos; de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	87
TABLA 11: Análisis categórico de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara...	90
TABLA 12: Análisis categórico de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años que si usan y no usan los videojuegos de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	92
TABLA 13: Diferencias de los niveles de motricidad gruesa entre los niños de 5 años que usan y no usan los videojuegos Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	95
TABLA 14: Análisis categórico de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años que si usan los videojuegos según sexo; de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	96
TABLA 15: Correlaciones de Pearson de la frecuencia y tiempo de los videojuegos pasivos en la motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Privadas del Distrito de Yanahuara.....	97

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Gráfico de barras del sexo de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	63
GRÁFICO 2: Gráfico de barras de número de niños por edad en meses de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	63
GRÁFICO 3: Gráfico de barras del uso de videojuegos en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	73
GRÁFICO 4: Gráfico de barras del uso de videojuegos según sexo en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	77
GRÁFICO 5: Gráfico de barras sobre la distribución de frecuencias referido al respeto de tiempo en el uso de videojuegos de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	82
GRÁFICO 6: Gráfico de barras sobre si prefiere jugar solo o acompañado; de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.	84
GRÁFICO 7: Gráfico de barras sobre los dispositivos que prefieren usar los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	86
GRÁFICO 8: Gráfico de barras sobre el significado para los padres acerca del uso de videojuegos en sus hijos; en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....	88

GRÁFICO 9: Gráfico de barras sobre el nivel de motricidad gruesa de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....91

GRÁFICO 10: Gráfico de barras sobre el nivel de motricidad gruesa de niños de 5 años que usan y no usan videojuegos de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.....94

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es determinar la influencia de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años de Instituciones Educativas privadas del distrito de Yanahuara, Arequipa.

El tipo y diseño de esta investigación fue correlacional – explicativa, cuantitativa, retrospectiva, transversal.

La muestra en el desarrollo de esta investigación fue de 113 estudiantes; los cuales tenían entre 60 y 72 meses de edad, 57 fueron niños y 56 niñas, pertenecientes a 12 instituciones educativas privadas del distrito de Yanahuara, Arequipa. Para la recolección de datos se utilizó dos instrumentos; en la variable dependiente psicomotricidad se aplicó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar de De la Cruz y Mazaira y en la variable independiente videojuegos pasivos se usó la encuesta para padres de Leguizamón modificada por Deza & Postigo.

En el resultado se determinó que el uso de videojuegos pasivos se relaciona de forma inversamente proporcional y significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

Además, se observó que los niños tienen mayor apego a los videojuegos que las niñas; logrando identificar tiempos de juego de 20 minutos como mínimo y 240 minutos como máximo; por otro lado, se identifican intervalos de frecuencia de 1 a 7 días a la semana. En cuanto a motricidad, podemos identificar que los niños de 5 años del distrito de Yanahuara tienen un

desarrollo motor grueso normal, a excepción de los niños que hacen uso de videojuegos que tienen una motricidad gruesa baja.

Palabras clave: motricidad gruesa, videojuegos pasivos, sedentarismo.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the influence of passive video games on the development of motor skills of 5 year old children from private educational institutions in the district of Yanahuara, Arequipa. The type and design of this research was correlational - explanatory, quantitative, retrospective, cross-sectional.

The sample in the development of this research was 113 students; they were between 60 and 72 months old, 57 of them were boys and 56 girls, belonging to 12 private educational institutions of the district of Yanahuara, Arequipa. For data collection, two instruments were used; in the dependent variable, psychomotricity, the De la Cruz and Mazaira Psychomotor Assessment Scale in Preschool was applied, and in the independent variable passive videogames, the survey for parents of Leguizamón modified by Deza & Postigo was used.

In the result it was determined that the use of passive video games is inversely proportional and significant related to the development of gross motor skills of children of 5 years.

In addition, it was observed that boys are more attached to video games than girls achieving to identify game times of at least 20 minutes and 240 minutes maximum; On the other hand, frequency ranges are identified from 1 to 7 days a week. Regarding motor skills, we can identify that the 5-year-old children of the Yanahuara district have a normal gross motor development, with the exception of children who use video games with low gross motor skills.

Keywords: gross motor skills, passive video games, sedentary lifestyle.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación fue motivada porque en las últimas décadas se ha podido observar que los parques donde antes jugaban los niños ahora están vacíos, como dijo Valentina Esponda (2016) “los niños juegan al fútbol con la PlayStation y no con las piernas.”, “las nuevas niñeras son los dibujos animados en el móvil, los videojuegos y las redes sociales”; la problemática que se pudo observar es que como los niños están haciendo un uso excesivo de videojuegos pasivos llegan al sedentarismo como consecuencia de la inactividad física, generando un bajo desarrollo motor grueso.

En relación a la problemática expuesta, según Motta & Risueño (2001) la motricidad gruesa es lograr la coordinación y el dominio de los músculos grandes los cuales permitirán al ser humano realizar diversas actividades físicas como caminar, correr, trepar, saltar, brincar, sentarse, gatear, entre otras. Esta área está ligada al desarrollo neuronal, debido a que mientras más experiencias sensitivas tenga el niño mejor se desarrollará el cerebro (Piaget, 2007). Por esta razón en nuestro Currículo Nacional (2016) se considera como un área individual, pero en algunas instituciones no se le da importancia priorizando por el contrario áreas cognitivas como personal social, comunicación, matemática, ciencia y tecnología.

Pueden existir ciertos factores perjudiciales en el adecuado desarrollo de la motricidad gruesa; en esta investigación se dará a conocer el uso de videojuegos pasivos como un obstáculo tecnológico para lograr el desarrollo integral del niño. Estos videojuegos están muy relacionados al sedentarismo, puesto que para acceder a ellos los niños solo realizan movimientos de los dedos quedando el resto del cuerpo en estado de reposo.

Las investigaciones que relacionan motricidad gruesa infantil y videojuegos son casi nulas; pero se observa con mayor frecuencia a los niños relacionarse con este avance tecnológico; por ello fue preciso realizar esta investigación cuyo objetivo es determinar la influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa.

La presente investigación se titula “INFLUENCIA DEL USO DE VIDEOJUEGOS PASIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS EN EL DISTRITO DE YANAHUARA, AREQUIPA, 2017”. Para un mejor entendimiento del estudio, este se ha dividido en cinco capítulos:

El capítulo I titulado “Planteamiento del estudio”; perteneciente a la descripción del problema, formulación y sistematización del mismo, los objetivos, la justificación del estudio y limitaciones enfrentadas durante la investigación delimitación de la misma. Adicionalmente, muestra las hipótesis proyectadas en correspondencia al objetivo general de estudio.

El capítulo II titulado “Marco de referencia”; constituyen los antecedentes de la investigación, bases teóricas que cimientan la investigación y la definición de términos propios del problema. El capítulo III titulado “Metodología de la investigación” comprende el tipo y diseño de la investigación; población y muestra; operacionalización de variables. Además, considera técnicas e instrumentos para la recolección y procesamiento de datos.

El capítulo IV titulado “Análisis e interpretación de resultados” presenta los resultados que se ha obtenido a partir del análisis estadístico realizado, las tablas, figuras que comprenden los mismos y la discusión de resultados.

Finalmente, el capítulo V expone las conclusiones y recomendaciones. Por último, las referencias bibliográficas utilizadas adicionando los anexos del estudio.

CAPÍTULO I

Planteamiento del estudio

1. Descripción del problema

Los juegos tradicionales al aire libre hoy se vienen cambiando por dispositivos electrónicos, que tienen a los niños cautivados por sus novedosas figuras, formas y colores. Los padres, no se dan cuenta que al dejar que sus niños se mantengan durante tiempo prolongado frente a una pantalla puede generar consecuencias negativas en sus niños, como un desarrollo motor bajo, obesidad, problemas cardíacos, entre otros; como consecuencia del sedentarismo causado por los videojuegos.

En décadas pasadas cuando tener una consola de videojuegos era demasiado costoso, los parques estaban colmados de niños jugando durante largas horas, esto permitía que los niños desarrollen una motricidad gruesa de acuerdo a su edad.

Las actividades que el niño realiza en el parque le permiten un mejor desarrollo integral; en el área social al relacionarse con sus semejantes; el área cognitiva a través de la exploración y experimentación; el área motora porque se desplaza y realiza movimientos que permiten la oxigenación neuronal.

El presente trabajo busca enfatizar el adecuado desarrollo del área motora gruesa, tomando en consideración el tema expuesto y sus efectos.

Hoy en día observamos en la calle infantes con dispositivos electrónicos en las manos y podemos suponer que este ha sido entregado por el adulto acompañante para que el niño se entretenga mientras la persona adulta realiza otras actividades con tranquilidad. El aparato electrónico capta la atención y concentración del niño, lo que impide que se relacione y aprenda de su entorno; es así que se genera el apego a estos dispositivos, que en un futuro podría llegar a desarrollar una temprana ciber-adicción.

Según el Ministerio de Salud (MINSA), durante el año 2012 fueron atendidos 35 niños de 7 a 11 años por diagnóstico de ciber-adicción a los videojuegos; esta cifra va aumentando cada año. En el 2013 la cifra se duplicó a 71 niños, en base a esta información se puede inferir que para el 2017, la cantidad de niños diagnosticados con esta patología moderna es de aproximadamente 125 niños. Dentro de esta perspectiva, como consecuencia del sedentarismo y la mala alimentación cabe agregar, según MINSA entre el 2013 y el 2016, que la diabetes infantil se ha incrementado en un 86% y una de las causas detonantes probablemente sea es el uso excesivo de los videojuegos pasivos.

A pesar de ello, podemos ver que muchos padres se enorgullecen cuando sus niños desde muy pequeños aprenden y dominan el uso de dispositivos electrónicos, sin darse cuenta que al no supervisarlos perjudican su salud, desarrollo físico y mental.

En el Distrito de Yanahuara, según estadísticas de Banco Central de Reserva del Perú, (2016) se tiene un índice de pobreza de 0,6% y 2%, esto significa que su población tiene el mejor nivel socioeconómico de Arequipa, ubicándose en el segmento económico A y B; por lo tanto, con mayor acceso a poder comprar los mencionados dispositivos, datos que resultan muy apropiados para desarrollar la presente investigación. Consideramos muy importante identificar la problemática del uso de videojuegos, no solo a nivel de trastornos metabólicos, como el mencionado incremento de la diabetes infantil; sino también en otras áreas del desarrollo del niño, como es la psicomotricidad ya que existe una gran interdependencia entre los desarrollos motores, afectivos e intelectuales que finalmente son la base de todos los aprendizajes.

Por lo tanto, ante la problemática dada nos hacemos la siguiente pregunta:
¿Existe correlación entre el uso de los videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara?

2. Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de correlación entre el uso de los videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara?

3. Sistematización del problema

- ¿Cuánto es el tiempo que dedican a los videojuegos pasivos los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara?
- ¿Cuál es el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara?

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Determinar la influencia del uso de los videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara, Arequipa.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar la frecuencia y el tiempo del uso de videojuegos pasivos de los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara, Arequipa.

- Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara, Arequipa.

5. Justificación

La investigación desde el punto de vista teórico, aportará nuevos conocimientos sobre el uso de los videojuegos pasivos, que al ser usados sin ningún tipo de supervisión son perjudiciales para el desarrollo infantil. También permitirá conocer si existe relación entre el uso de los videojuegos pasivos y la motricidad gruesa de los niños de 5 años; lo que permitirá motivar a futuras investigaciones respecto a este tema.

La investigación es importante en la práctica porque al comprobar la hipótesis se podrán organizar charlas de orientación para padres y maestros sobre el uso de videojuegos en niños; así mismo permitirá a maestros conocer el nivel de motricidad de sus pequeños, hacer ajustes y modificación en sus sesiones psicomotrices, para lograr el desarrollo integral de los niños de acuerdo a su edad.

La investigación metodológicamente, aportará un instrumento validado por juicio de expertos, este ayudará a futuros investigadores que podrán aplicar esta encuesta a padres de familia de preescolar y les permitirá conocer la frecuencia y tiempo del uso de videojuegos, así como las razones que permiten su uso.

Desde el punto de vista social es importante porque los videojuegos y la tecnología están cada vez más al alcance de los niños y al no ser correctamente

usados perjudicarán su desarrollo. El resultado de esta investigación beneficiará a niños, maestros, padres de familia y directores de Instituciones Educativas.

6. Limitaciones del estudio

Respecto a la elección del instrumento de motricidad gruesa, se observó que algunas escalas de evaluación tienen ítems sencillos para niños de 5 años. Sin embargo, se logró encontrar la Escala de Evaluación Psicomotriz de Preescolar de De La Cruz y Mazaira (1995), con este instrumento se realizó una prueba piloto donde se evaluó el desenvolvimiento de los niños ante cada indicador, se observó que el tiempo de aplicación es mayor al establecido por las autoras.

En vista que no se encontró un test adecuado para la evaluación de padres de niños pequeños se tuvo que trabajar con uno similar, previa modificación y validación de expertos; esta encuesta fue diseñada por Leguizamón (2012).

De la misma manera se tuvo limitaciones en referencia a los padres de familia, los mismos que no devolvieron a tiempo la encuesta, o en algunos casos no era devuelta, por lo que se tuvo que ir a algunos colegios en repetidas ocasiones.

Finalmente, en cuanto a la muestra, no se tuvo fácil acceso a Instituciones Educativas con alumnado numeroso; debido a que argumentaban razones de privacidad. También se encontró limitaciones debido al ausentismo escolar o por actividades escolares programadas.

7. Delimitación de la investigación

7.1 Temática: La presente investigación se encuentra dentro del área general de las Ciencias Sociales; en el área específica de Educación; en la especialidad de Educación Inicial y en la línea de investigación de Psicomotricidad.

7.2 Espacial: El estudio fue dado en el departamento de Arequipa, en la provincia de Arequipa, en 12 Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.

7.3 Temporal: Desde Junio del 2017 al mes de Agosto del 2018.

8. Hipótesis

H1: Es probable que exista una correlación negativa entre el uso de los videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara, Arequipa.

H0: Es probable que no exista una correlación negativa entre el uso de los videojuegos pasivos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara.

CAPÍTULO II

Marco de referencia

1. Antecedentes de la investigación

Después de buscar investigaciones relacionadas al tema, no se han encontrado estudios con variables similares en el nivel de inicial; por ello la mayoría de investigaciones mostradas a continuación presentan el desarrollo de una sola variable.

Internacionales

Rodríguez & Álvarez (2017) estudio realizado en Medellín - Colombia, con el nombre de “Análisis factorial de la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar EPP” tuvo como objetivo comprobar los rasgos psicométricos de la Escala de Evaluación en Psicomotricidad en Preescolar (EPP) en Medellín. Se evaluaron 371 niños de 5 y 6 años de edad, utilizando colegios públicos de la ciudad de Medellín. Pero se observó que el nivel de desarrollo motor es muy bajo.

Garaigordobil & Amigo (2010), en Buenos Aires – Argentina realizaron un estudio acerca de la “Inteligencia: diferencias de género y relaciones con factores psicomotrices, conductuales y emocionales en niños de 5 años”,

buscando explorar oposiciones de género en la inteligencia durante la niñez e indagar la relación existente entre inteligencia, auto concepto, psicomotricidad, variables conductuales y emocionales, así también participaron 74 niños y niñas de 5 años de edad. No se llegó a ningún resultado, ya que no fue observada ninguna diferencia entre los niños y las niñas.

Vidarte & Orozco (2015), estudiaron las “Relaciones entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico en niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa de la Virginia (Risaralda, Colombia)”, buscando determinar las relaciones existentes entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico, participaron 87 niños de 4 y 5 años, tuvo como resultado una gran asociación entre el rendimiento escolar, la coordinación y el lenguaje.

Borges, Ricardo & Ruiz (2012), investigaron en Madrid – España, acerca de la “Descripción de los hábitos de práctica física y uso de videojuegos en escolares, en función del nivel percibido de autoeficacia motriz y en videojuegos”, donde buscaron comprobar la incidencia que tienen los intereses de eficacia personal en relación al tiempo dedicado en actividad física y el uso de videojuegos teniendo en cuenta el clima, el sexo, la edad, el entorno sociocultural, entre otros, se necesitó 225 niños, de tercer grado de primaria en cuatro Instituciones Educativas públicas diferentes, los resultados acerca de la investigación fueron, que existe una relación entre el desarrollo motor y el desempeño en videojuegos, así también, así también se observó que existe una relación entre el tiempo dedicado a la actividad física y el tiempo que se usa en los videojuegos.

Delgado (2012), realizó un estudio en Buenos Aires - Argentina, con el nombre de “El uso excesivo de videojuegos en niños de 4-5 años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje”. Buscaba puntualizar posibles convergencias y divergencias en el aprendizaje cognitivo de niños que usan videojuegos en exceso y niños que lo hacen de forma adecuada, tuvo un resultado muy llamativo ya que niños de 4 y 5 años utilizan videojuegos en horarios no adecuados sin supervisión parental ni control. Se trabajó con el jardín de Reconquista Santa Fe, con 37 padres y una docente de aula.

Briggi & Páez (2015), una investigación realizada en Carabobo - Venezuela, teniendo como título “La relación del uso de los videojuegos con la conducta agresiva de los estudiantes” y con la finalidad de buscar la influencia del uso de los videojuegos en la conducta agresiva de los niños, con una población de 99 estudiantes, participaron aleatoriamente 75 estudiantes de primaria, se llegó al resultado; los niños que hacían uso de los videojuegos de acción, son niños con una alta probabilidad de tener conductas agresivas con los demás.

Nacionales

Pacheco (2017), estudio en Arequipa - Perú, sobre “Videojuegos y el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014”, buscando establecer la correlación de los videojuegos, con la mejora psicomotriz en niños de 6 y 7 años, participaron 44 niños y el apoyo de la docente de aula. Se llegó al resultado de

que el 36% tienen desarrollo motor adecuado y en el 25% es moderadamente adecuado.

Soria (2016), investigó en Puno - Perú, sobre “Nivel del desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años en la I.E. inicial número 954, Santa Ana de Quillabamba”; teniendo como finalidad, conocer los niveles de la psicomotricidad en los estudiantes, se gestionó un test adaptado con 5 indicadores para psicomotricidad fina y 8 para psicomotricidad gruesa. En la muestra formaron parte 16 niños de la Institución, en los resultados se observó que el nivel de psicomotricidad no se había logrado de manera óptima; los niños y niñas desarrollan la psicomotricidad fina con menos rapidez que la psicomotricidad gruesa.

Pari (2015), en Puno realizó una investigación con el título de “Las habilidades motoras de los niños y niñas de 5 años de la I.E. inicial número 330 alto Bellavista”, con la finalidad de establecer el nivel de destrezas motrices de los niños y niñas de 5 años, la investigación se llevó a cabo con una población de 19 niños, aplicando una ficha de observación directa. Se pudo observar que los niños de dicha institución presentan un desarrollo psicomotriz bueno.

Pineda (2015), esta investigación fue dada en Puno – Perú, con el nombre de “Psicomotricidad en el desarrollo integral de los niños de 5 años de los programas no escolarizados de educación inicial Módulo 1 - 2 de la ciudad de Puno 2012”, tuvo como objetivo, determinar la psicomotricidad en el desarrollo integral de niños de 5 años, finalmente los resultados encontrados fueron un adecuado desarrollo motor, ya que las promotoras educativas de los

PRONOEIS, realizan sesiones de psicomotricidad dentro de sus sesiones de aprendizaje.

Silva (2011), realizado en Lima – Perú, con el nombre de “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao” Con la finalidad de puntualizar y diferir el desarrollo motor en niños de 5 años; se trabajó con dos Instituciones Educativas que se distinguen porque una sigue el Proyecto de Innovación de Psicomotricidad Vivencial y otra que sigue el Proyecto Clásico de Psicomotricidad del Ministerio de Educación, la muestra fue de 30 niños por institución educativa, lo que hace un total de 60 niños, se pudo observar que existen diferencias reveladoras entre dichas instituciones, pero no hubo diferencias por género. Se concluye que la institución que utiliza el Proyecto de Innovación de Psicomotricidad Vivencial beneficia a los niños y niñas a obtener un mejor desarrollo psicomotor.

Clemente & Quispe (2016), realizó un estudio en Arequipa – Perú titulado “Influencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 490 Chullani del Distrito de Alto Pichigua provincia de Espinar – Cusco – 2014”. Buscando revelar la eficiencia del juego en el desarrollo motor. Se utilizó como muestra 15 niños y niñas de cuatro y cinco años, teniendo como resultado que los juegos ayudaron al desarrollo motor en un elevado nivel.

Díaz (2015), hizo un estudio en Arequipa – Perú, acerca del “Desarrollo de la motricidad gruesa, según el Test Tepsi en niños y niñas de cuatro años de edad, de la I.E. inicial Hunter del Distrito de Jacobo Hunter, Arequipa 2014”.

Estudio conformado por 60 niños, ellos tuvieron muchas dificultades en determinadas actividades, esta investigación tuvo como objetivo conocer el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños.

Espejo & Orihuela (2005), realizaron un estudio en Arequipa – Perú sobre el “Desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I Regina Mundi y de la I.E.P Domingo Savio, Arequipa 2005”, con la finalidad de manifestar cuáles son las similitudes y divergencias del desarrollo motor grueso de los niños de 4 años de dichas institucionales. La investigación fue realizada en los niños de 4 años de las Instituciones ya nombradas, se llegó al resultado de que las dos Instituciones Educativas tienen un nivel de motricidad gruesa pareja y normal.

2. Bases teóricas

2.1 Psicomotricidad

Dupré fue el primer autor en utilizar la expresión “psicomotricidad” en 1920, estudió acerca de la debilidad mental y motriz, en ese entonces se sabía que los ámbitos motrices y psíquicos estaban fuertemente relacionados, de esa forma todo aquello que desarrollara el aspecto motor también desarrollaba las funciones intelectuales (Bernaldo de Quirós, 2012).

Es así que el término “psicomotricidad”, se divide en dos partes “psico” que se entiende como la actividad cognitiva y socio-afectiva; la segunda parte “motricidad” referida al cuerpo y al movimiento en el espacio y el tiempo. Sin

embargo, la palabra “psicomotricidad” engloba al ser humano viendo al hombre como un ser físico y psíquico, es decir, cognitiva y emocionalmente (Bernaldo de Quirós, 2012; Martín, 2011).

2.1.1 Motricidad

La motricidad es la relación entre el tono muscular y la melodía cinética que en lo posterior ayudará a controlar el movimiento gestual (Ajuariaguerra, 1982). El desarrollo motor se logra a través de diferentes fases; la fase exploratoria que hace que el niño experimente de manera activa; la fase de disociación en la que los movimientos son aún imprecisos y no hay control ni coordinación; la fase de estabilización donde los movimientos al hacerse habituales logran automatizarse (Le Boulch, 1985).

El movimiento ayuda a que el cerebro del niño se desarrolle a través de diversos estímulos experimentales el cerebro hace conexiones neuronales “La función de la motricidad es el medio a través del cual se edifica y se organiza la inteligencia y es el medio a través del cual se manifiesta esa inteligencia”. (Da Fonseca, 1998 p. 304).

La motricidad favorece el desarrollo del esquema corporal, lateralidad y eficacia manual, mejorando así la organización y orientación corporal en el espacio y tiempo de los niños; aunque en los colegios aún no se practica de forma trascendental, especialmente en la educación primaria. Está muy claro que estas áreas (lateralidad, esquema corporal y eficacia manual) ayudan en el desarrollo integral de los niños, haciendo que estos puedan tener un aprendizaje significativo (Rigal, 2006).

Ajuriaguerra (1977) describe tres fases por las cuales pasa el desarrollo motor; en la primera el cuerpo adquiere tonicidad y desaparecen los movimientos innatos esta se da durante los primeros años de vida; la segunda fase logra la melodía cinética referida la coordinación en los movimientos y la última fase consta de la apropiación de lo adquirido.

El recién nacido se desenvuelve a través de actos reflejos los cuales son involuntarios, al lograr la maduración nerviosa el niño realizará movimientos coordinados y voluntarios (Mc Clenaghan, 1985).

Es así que el niño puede moverse y experimentar con su entorno, para de esa manera lograr un aprendizaje significativo, a través del cual podrá tener un coordinado y armonioso desarrollo físico – mental.

2.1.2 Parámetros motores fundamentales

Rubio & Zori (2008) establecen que la psicomotricidad se rige en base a indicadores que nos permiten relacionar el desarrollo del control del cuerpo y el entorno del niño. Se desarrollan el tono muscular, el tiempo, el ritmo y el espacio.

A. Tonicidad

Es fundamental mencionar el tono muscular ya que es importante para que el niño logre movimientos precisos (Sugrañes, 2007). La tonicidad es la tensión que presentan los músculos al realizar un movimiento (Rubio & Zori, 2008), las autoras, la definen desde un punto médico como la elasticidad que presenta un tejido en respuesta a algún estímulo previo. Sin embargo, Wallon (2000) define que el tono muscular es lo que define la personalidad.

B. Ritmo

Se describe dos características básicas del ritmo; “primera, una sucesión de hechos que fluyen de una manera permanente y coherente; segunda, fenómenos parecidos que retornan de un modo eslabonado como si se repitiera una y otra vez” (Hanebuth, 1968, p.17).

Rubio & Zori (2008), describen el ritmo de la marcha como la coordinación armoniosa del movimiento, esta definición aplicada en todo ejercicio motriz es la relación coordinada del cuerpo al realizar un movimiento, no solo durante la marcha también al gatear, trotar, brincar.

C. Tiempo

Rubio & Zori (2008) en su libro, *La psicomotricidad en la escuela*, describen diferentes características del tiempo; tiempo cíclico como un proceso relacionado a la naturaleza, por ello las autoras sostienen que “la sesión de psicomotricidad se repite uno o dos días a la semana, el mismo día y a la misma hora... Las sesiones de educación psicomotriz aportan seguridad de la permanencia” (pp. 60 - 61). Las autoras también definen el tiempo lineal como sucesos que se dan una sola vez y no vuelven a acontecer.

La noción temporal le permite al niño organizar sus movimientos adquiriendo la temporalización del presente, pasado y futuro (Da Fonseca, 1998).

D. Espacio

Dandefér y Montenegro (2016) describen dos niveles en las relaciones del espacio; el espacio postural y el espacio ambiente. En el espacio postural,

clasifican todos los movimientos o expresiones que se realizan con el propio cuerpo, como es el equilibrio y los gestos; el espacio ambiente se refiere al contexto físico donde se desarrolla las sesiones de psicomotricidad, el cual debe estar implementado con los materiales adecuados para que el psicomotricista desarrolle una sesión conforme a los objetivos propuestos.

Asimismo, Rubio & Zori (2008) dan a conocer el espacio desde dos perspectivas, la primera es el espacio que ocupa cada cuerpo y la segunda es la relación del cuerpo con su entorno.

2.1.3 Tipos de motricidad

A. Motricidad Gruesa

Los movimientos que implican la acción de todos los músculos grandes, están acompañados del desplazamiento del cuerpo como correr, trepar, gatear (Motta & Risueño, 2007). La motricidad gruesa es la coordinación del cuerpo al realizar movimientos globales que incluyen la acción del tronco, extremidades y cabeza (Ardanaz, 2009).

Con la ayuda de los músculos grandes del cuerpo podemos movilizarnos de un lugar a otro, realizar movimientos necesarios para tener una vida plena; a diferencia de la motricidad fina, esta puede ser dominada desde muy pequeños. Para poder tener una motricidad gruesa óptima, es necesario movilizarse equilibrada y coordinadamente.

Elementos de la motricidad gruesa

- **Coordinación**

Capacidad de ejecutar movimientos de manera armoniosa, al realizar movimientos voluntarios y reflejos. La coordinación óptima se logra cuando se usa una fuerza adecuada en el movimiento, la selección precisa de los músculos intervinientes en el acto, alternando correctamente la tensión y la relajación muscular (Danderfer & Montenegro, 2016).

La armonía entre los músculos al realizar movimientos implica adquirir la coordinación estática y dinámica; la primera, se refiere al equilibrio entre los grupos musculares contrarios y la coordinación dinámica se observa cuando se ve en acción las extremidades inferiores o combinadas con las superiores por ejemplo en actividades como correr, trepar, trotar (Danderfer y Montenegro, 2016).

Asimismo, la coordinación es reflejada a través de múltiples movimientos con los brazos y piernas, estos movimientos pueden ser voluntarios o involuntarios.

- **Esquema corporal**

Es la organización del cuerpo frente al espacio, interiorizar las sensaciones, dominar el equilibrio postural, lograr la segmentación de las extremidades superiores y definir la lateralidad (Piq & Vayer, 1977).

Los sentidos le permiten al niño experimentar diversas actividades las cuales le permiten descubrirse a sí mismo y al mundo que lo rodea, al principio las acciones dadas serán naturales e impulsadas por sus necesidades, pero poco a

poco estas irán siendo voluntarias; de esta manera el niño construye su esquema corporal y logra el dominio de este (Àngels, 2007).

- **Posición corporal**

Relaciona la actitud postural que tiene el cuerpo al realizar movimientos, en este punto se tiene en cuenta también la predisposición del cuerpo y los gestos al realizar una acción (Calmels, 1997). La posición que debe lograr el niño al realizar juegos coordinados, actuar, comunicarse y esperar; es la postura erecta para así mostrar el control de los músculos y órganos tendinosos (Da Fonseca, 1998).

- **Lateralidad**

Se refiere al predominio de un lado corporal cuando el ser humano realiza movimientos y actividades sensoriales, sensitivas y motrices (Quiroz & Schrager, 1980). Da Fonseca (1998), la define como la combinación bilateral postural; donde el hemisferio derecho controla el lado izquierdo del cuerpo y el hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo.

Los tipos de lateralidad principales son; diestro donde predomina el lado derecho del cuerpo; zurdo, en el cual se tiene preferencia por el lado izquierdo del cuerpo; ambidiestro, donde se utilizan los dos lados del cuerpo. También existe el diestro falso y el zurdo falso, definidas así ya que nacieron zurdas o diestras y se les obligó a utilizar el lado contrario por distintas razones. Y por último la lateralidad cruzada, nombrada así, porque no predomina ningún lado en específico, sino que se puede usar el pie derecho y la mano izquierda o al revés (Rodríguez, 2012).

Pueden ser revelados detectando el ojo dominante, la mano dominante y el pie dominante; el ojo dominante se descubre cuando se le pide al niño que observe a través de un telescopio, así sabremos que el dominante es el que mantenga abierto; la mano dominante se observa cuando el niño cruza los brazos, pondrá siempre adelante la que es imperiosa; el pie dominante será detectado cuando el niño escoja un solo pie para sostener su cuerpo al dar brincos (Ajuriaguerra, 1982).

- **Ubicación espacial**

Capacidad de orientarse en un espacio determinado acorde a las diferentes referencias, como hacia arriba – hacia abajo, hacia la derecha – hacia la izquierda, entre otros; donde se concentran un conjunto de habilidades como la memoria visual, la coordinación ojo – mano, la comparación de distancia, tamaño, forma, entre otros; así también está vinculada con la lateralidad (Jiménez, 2009).

- **Locomoción**

“Serie de movimientos alternantes, rítmicos, de las extremidades y del tronco que determinan un desplazamiento hacia delante del centro de gravedad” (Latash, 1998, pp. 172 - 173). Desplazamiento del cuerpo completo de un lugar a otro, a través del movimiento de los músculos del cuerpo (Reiriz, s.f).

- **Movimientos**

Son dados como respuesta de un estímulo nervioso hacia el músculo, haciendo que se pueda desplazar, ya sea una parte o todo el cuerpo (Gonzales, 2012). Es importante resaltar que el movimiento es transcendental en el desarrollo del niño, ya que permite que el niño crezca saludable y pueda explorar el mundo, teniendo un desarrollo integral (Tortora, 2004).

Los movimientos son necesarios para vivir de manera sana, así también los niños a través de esta pueden experimentar con lo que los rodea, pudiendo así llegar a un aprendizaje significativo, ya sea con una o varias partes de su cuerpo.

- **Equilibrio**

“Capacidad de mantener o recuperar el estado del equilibrio, cuando se realizan cambios importantes y a menudo muy veloces en la posición del cuerpo” (Motta & Risueño, 2007, p. 45); en ese mismo sentido, el equilibrio dinámico se muestra cuando el cuerpo realiza movimientos muy rápidos y puede detenerse sin dificultad. Encontrándose en un estado de estabilidad o balanceo, pudiendo controlar todo el cuerpo y hallando el punto de gravedad, este es necesario incluso para poder caminar.

- **Relajación**

Acción que permite la recuperación del esquema corporal después de haber realizado movimientos a través de los músculos voluntarios. En una sesión de relajación los sentidos no se deben sentir afectados; es decir debe haber una luz baja, ausencia de ruido en el ambiente y la temperatura debe ser adecuada para el cuerpo. Lo ideal es que el sujeto mantenga el cuerpo inmóvil y sea cautivado por la tranquilidad que le ofrece el espacio (Coste, 1979).

Durante la infancia, la relajación permite explorar el espacio a través del fraccionamiento del cuerpo, esto se trabaja en una colchoneta de manera que el cuerpo no realice ningún esfuerzo (Calmels, 1997).

B. Motricidad Fina

Son todas las actividades motrices manuales, donde son utilizados los dedos tanto de la mano, como de los pies, aunque con mayor frecuencia las manos (Rigal, 2006).

Estos ejercicios implican precisión y coordinación (Comellas & Perpinya, 2000) y son actividades que se realizan a través del movimiento de los músculos pequeños como los ojos, dedos y lengua (Motta & Risueño, 2007). Es oportuno resaltar que la motricidad fina es muy importante para el aprendizaje de la lectoescritura, así también permite el manejo de algunos instrumentos musicales, geométricos, entre otros (Regidor, 2005).

En relación a lo anterior, la motricidad fina permite realizar ejercicios con mayor precisión; esto se logra cuando el cuerpo y el cerebro alcanzan un nivel de madurez, permitiendo al niño tener una mayor coordinación viso motriz (Ardanaz, 2009).

Es por eso que es importante para realizar diferentes actividades en la vida diaria, al ser más complicado el dominio de la motricidad fina es fundamental ejercitarla constantemente; recordando que la motricidad fina es fundamental para la escritura.

- **Coordinación Viso Motriz**

Danderfer y Montenegro (2016), señalan a Molina de Costallat, quien la define como respuesta corporal ante una atracción visual, la autora especifica que no necesariamente es una respuesta manual, puede ser realizada con otra parte del cuerpo.

Complementando la idea anterior, la coordinación viso motriz trabaja también la independencia de la mano al realizar diferentes actividades como embolillar, punzar, rasgar, cortar, entre otros. Para lograr esta independencia es necesario primero establecer la fragmentación del movimiento en el hombro, codo, muñeca y dedos (Ardanaz, 2009).

C. Leyes Del Desarrollo Motor:

- **Ley céfalo caudal**

Esta ley explica que tanto el desarrollo como el control del cuerpo abarcan primero la parte superior y luego la inferior; esto quiere decir que el bebé primero controla el movimiento de su cabeza y al final el de sus piernas (Martínez, 2014).

Se puede definir también como el desarrollo progresivo del movimiento de los músculos de la cabeza a los pies. Este comienza en la etapa prenatal seguida por la etapa postnatal. Cuando el feto se desarrolla lo hace primero por la cabeza, brazos y posteriormente las piernas. Este esquema de desarrollo es dado hasta que el ser humano llega al completo desarrollo del movimiento (Arce & Cordero, 2001).

- **Ley próximo distal**

El desarrollo motor se da desde el centro del cuerpo hacia afuera; de esta manera el niño logra primero el control de sus hombros, luego de los codos para finalmente lograr la separación de movimientos brazo – codo, muñeca – dedos y desarrollar su motricidad fina (Martínez, 2014).

El control del movimiento nace a partir del cerebro; es dado a través de los sentidos, los músculos y las articulaciones (Arce & Cordero, 2001).

- **Ley general**

El niño realiza primero movimientos globales y toscos para alcanzar algún objeto; luego, cuando alcanza mayor madurez el niño puede realizar movimientos finos y de precisión al sostener objetos (Martínez, 2014).

2.2 Videojuegos

Los videojuegos son la entrada al mundo tecnológico y de la comunicación, por ello han tenido mucho impacto en la historia de la sociedad. Estos son una herramienta de relación, dado que al estar familiarizados con estos se puede mantener una relación de dialogo con otros usuarios, los videojuegos pueden ser utilizados en lugares públicos y privados; al compartir los espacios de juego también se puede relacionar con otras personas (Belli & López, 2008).

Los niños desde muy pequeños hacen uso de estos, puesto que no es necesario tener un amplio conocimiento tecnológico para poder utilizarlos, ahora se puede

tener acceso a ellos con un simple click, por ello son perjudiciales para los niños al no tener control al utilizarlas.

2.2.1 Tipos de videojuegos

La Rotta–Amaya, menciona que existen dos tipos de videojuegos, activos y pasivos, ambos con sus respectivas ventajas y desventajas; es así que existen muchos puntos de vista (Semana, 2013). Es importante conocer los tipos de videojuegos, considerando que mientras unos pueden ser perjudiciales para la salud otros pueden ayudar a tener una vida sana; recordando que no se debe llegar al exceso.

Por otra parte, es importante mencionar que en Perú los dispositivos más usados por los niños son los Smartphone y la Tablet, seguido por la laptop; estos son utilizados tanto por diversión como por fines educativos (El Comercio, 2017).

A. Videojuegos activos

Son aquellos que tienen al usuario en constante movimiento, ayuda a contrarrestar el sedentarismo y la obesidad, es así que muchas personas utilizan los videojuegos activos como una herramienta para hacer actividad física (Carrillo, 2011). Como Dance Revolution, Nintendo Wii, Xbox Kinect,

B. Videojuegos pasivos

Son todas aquellas consolas de videojuego que involucran básicamente la coordinación ojo – mano para poder hacer uso de estos. No son necesarios muchos movimientos como en los videojuegos activos, es por eso que este tipo

de dispositivos tienen más críticas, ya que promueven el sedentarismo (Moncada & Chacón, 2012).

En una escala mencionando los continentes con mayor incidencia del uso de consolas de videojuegos; Asia se ubica en primer lugar, seguido por Europa y África donde existen 605,442,000 jugadores registrados, en tercer lugar, se encuentra Norteamérica con 200,374,000 jugadores y el último de la lista es Latinoamérica donde existen 191,731,000 jugadores registrados de todas las edades (Warman, 2015).

Se observó que el 37% de jugadores usan videojuegos a través de la PC, el 27% con la TV haciendo uso de PlayStation, entre otros, el 13% tiene favoritismo por las pantallas flotantes, es decir entre ellas la Tablet, Gameboy, teniendo un menor apego por las pantallas personales como los Smartphone (Warman, 2015).

2.2.2 Indicadores de uso de videojuegos

A. Frecuencia de uso

Según Pujol, se realizó una investigación con niños de 7 a 11 años en el departamento de radiología del Hospital del Mar, en Barcelona, afirmó que jugar con videojuegos durante nueve horas semanalmente podría ser saludable, pero hacer uso de ellos por más tiempo podría ocasionar daños en el niño (Contenido, 2016).

En una investigación dada se observa que los niños tienen un mayor apego por los videojuegos, teniendo en cuenta que solo el 2,2% de las niñas juegan cuatro

horas diarias durante la semana y el 8,5% de los niños hacen uso de ellos; esta cifra se duplica durante los fines de semana (López & Jariego, s.f).

Se ha observado casos donde los niños hacen uso de videojuegos poco tiempo al día, pero juegan todos los días de la semana, ocasionando que los padres no se den cuenta del daño que puede ocasionar en sus hijos.

B. Tiempo de partidas

En el Perú, el educador Gordillo, citado por el diario La República (2016), anuncia que es preferible que los padres de los niños menores de 5 años no permitan el uso de ningún tipo de videojuegos, ni siquiera los educativos, ya que las pantallas de estos, obstaculizan la segregación de la hormona melatonina, hormona que hace que el niño pueda dormir.

Además, en un estudio realizado por el psicólogo británico Andrew Przybylski donde analizó 5000 encuestas de niños entre 10 y 15 años de edad, citado por la revista Sophimanía, donde afirma que los niños que hacen uso de videojuegos menos de una hora se sentían mejor y más felices que los niños que hacían uso de estos por más de 3 horas, ya que estos niños parecían tener problemas emocionales (Sophimanía, 2014).

El tiempo que el niño use los videojuegos puede llegar a ser gravemente perjudicial, llegando a tener muy malos resultados en la salud del niño; no solo física, sino también cognitiva, emocional y socialmente

2.2.3 Efectos de los videojuegos

El artículo presentado por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), citado por Rio & Salguero (2008), concluye que tan solo un 23% de padres de familia de niños que usan videojuegos se sienten preocupados mientras sus hijos hacen uso de estos y el 44% restante prefiere que sus hijos estén en la calle jugando que frente a un ordenador la mayoría del tiempo.

A. Aspectos positivos

Existen ventajas en el uso de videojuegos, incluso se dice que ofrecen momentos educativos sin que los niños se den cuenta, así también los mantiene alejados de situaciones peligrosas que existen fuera del hogar (Monke, 2001).

- **Videojuegos como medio didáctico**

Uno de los más grandes retos que tiene la educación en estas últimas décadas es buscar las metodologías de enseñanza, es decir que respondan a los requerimientos de los estudiantes de esta generación, aparte de los contenidos curriculares, la incrementación de competencias digitales, innovadoras y junto con el uso de aparatos electrónicos con los cuales hace uso de ellos día a día (Ambriz, 2013).

En efecto, el uso de videojuegos en la enseñanza permite combinar el juego con el aprendizaje del niño, pues mantiene el interés del niño, esto es usado especialmente con jóvenes con necesidades especiales incluyendo aquellos niños que solo aprenden a través del ámbito lúdico, gracias a estos videojuegos los niños aprenden sin darse cuenta, al mismo tiempo es una desventaja ya que posteriormente, cuando el niño asista a una clase tradicional, existe la posibilidad

de que pierda el interés y se sienta aburrido, perjudicando su aprendizaje (Río & Salguero, 2008).

- **Desarrollo de habilidades**

En diversas investigaciones, se ha demostrado que los videojuegos permiten desarrollar habilidades espaciales, aptitudes sensorio-motoras y el razonamiento abstracto. La habilidad que mayormente se ha podido observar, la cual se ha desarrollado como consecuencia del uso de videojuegos son las habilidades espaciales (Río & Salguero, 2008).

En la neurociencia se ha estado investigando temas relacionados al uso de videojuegos, con lo que se ha podido concluir que los videojuegos tienen un beneficio en algunas habilidades cognitivas del cerebro. Favoreciendo a la persona tanto en la capacidad espacial, ya mencionada, como en la memoria, los reflejos, el razonamiento, la capacidad de resolver problemas; así también el desarrollo fisiológico, en cuanto al ámbito visual, auditivo y la coordinación psicomotriz (Carvajal, 2014).

B. Aspectos negativos

En una conferencia el año 1982 el Cirujano General de los Estados Unidos, C.Everett Koop, afirmó que los videojuegos son unas de las principales causas de violencia familiar, acompañando a la televisión y los problemas económicos existentes; así también mencionó que no existe algún tipo de beneficio en el uso de los videojuegos, ya que todos los videojuegos son acerca de asesinar y destruir, produciendo en los niños adicción a causa del gran impacto que causa

en ellos. Siendo así una vía fácil para que los niños tengan acceso a la violencia y por lo tanto la lleguen a aceptar como algo natural (Río & Salguero, 2008).

- **Videojuegos y agresividad**

Estudios demuestran que entre el 66% y el 85% de los videojuegos son de contenido violento, teniendo el usuario que simular destrucción, muerte o violencia (Río & Salguero, 2008).

Por lo tanto, existe un aumento de agresividad como consecuencia del uso de videojuegos violentos, especialmente en los niños dado que son más vulnerables y son ellos los que aprenden conductas a través de lo que observan (Pérez & Prado, 2014).

- **Trastornos médicos**

El uso de videojuegos puede producir problemas en el ámbito físico y en la salud, la epilepsia es un trastorno que se ha estado investigando porque se manifiesta como consecuencia del uso excesivo de estos, es por eso que ha sido nombrada “epilepsia de los videojuegos”, esto es dado por la frecuencia del monitor, la distancia que se tiene frente a la pantalla, los cambios de escena, la excitación al jugar, el cansancio, entre otros (Río & Salguero, 2008).

Se han realizado investigaciones que afirman que los niños con sobrepeso hacen uso excesivo de videojuegos, lo que ocasiona sedentarismo en ellos; por otro

lado, niños con peso normal o bajo no los usan. Las nuevas generaciones, es decir los niños nacidos después de la generación del milenio tienen mayor tendencia al sedentarismo, que los adultos quienes solían estar en los parques durante la niñez (El sedentarismo, 2012).

2.2.4 Videojuegos en la sociedad

A. Videojuegos según sexo

Existe una teoría donde se dice que los hombres tienen mayor inclinación hacia el uso de videojuegos, debido a que es necesario tener habilidades espaciales, como la orientación, visualización, entre otras; haciendo que sea más sencillo para los hombres ganar estos juegos. Por lo que las mujeres llegan a perder el interés en el videojuego (Río & Salguero, 2008).

Así también en un estudio realizado el año 2010, más del 50% de las niñas afirmó que hace uso de videojuegos solamente por diversión, mientras que más de la mitad de los niños dijo que jugaban para comprender y aprender mejor acerca de su entorno. Por otro lado, las niñas juegan más con computadoras, internet, celular; por periodos cortos de tiempo, mientras que los niños juegan por periodos largos Nintendo, Wii y Play Station (Rodríguez, 2010).

B. Videojuegos según la edad

Como en la mayoría de vicios, es más probable que una persona se vuelva adicta a los videojuegos, si comienza desde pequeño a hacer uso indebido de estos; es decir mientras más precozmente comience a hacer uso erróneo de videojuegos mayor será la probabilidad de adicción a estos (Griffiths, 1993).

“El chip electrónico viene ya perfectamente instalado en las nuevas generaciones”, por lo que los niños pueden hacer uso de las nuevas tecnologías con mucha facilidad, mejor aún que los adultos. Todas esas tecnologías como el internet, la televisión y aún más los videojuegos, hacen que los niños tengan un mayor apego por las pantallas pequeñas (Olivares, 2014, p. 1).

El Ministerio de Salud hizo una investigación el año 2014, la cual fue citada por RPP, donde se muestra que en nuestro país se duplicó la cantidad de niños y adolescentes en hospitales estatales atendidos por adicción a videojuegos, donde el 27% de estos fueron niños de 7 a 10 años, los cuales tenían este trastorno (Andina, 2014).

Así vemos que en las últimas décadas posiblemente ha cambiado la edad de los usuarios, viendo que los niños comienzan a hacer uso de videojuegos desde edades más tempranas, como niños de 3 años o incluso menos (Río & Salguero, 2008).

C. Videojuegos según estatus socioeconómico

Según el libro escrito por Río & Salguero (2008), citando a Roe & Muijs (1998), no existe ningún tipo de dependencia entre la clase social de los usuarios y el nivel de uso. Así también se dice que los usuarios suelen provenir de familias trabajadoras donde las madres son amas de casa y los padres tienen un bajo nivel educativo. No existen muchas investigaciones que abarquen esta problemática, pero observando el entorno, se puede comprobar que el uso de videojuegos es mayor en países desarrollados que en aquellos que están en vías de desarrollo (Garitaonandia, Juaristi, & Oleaga, 1998).

En Perú, un estudio realizado por la GfK, *Gesellschaft für Konsumforschung*; (Sociedad para la Investigación del Consumidor), donde realiza encuestas de opinión pública sobre la actualidad, se vio que el perfil del usuario peruano es mayor en los niveles socio-económicos A, B y C; mientras que en los niveles D y E son escasos (GfK Perú, 2015).

3. Definición de términos

Psicomotricidad

Es aquella “acción del sistema nervioso central que crea una conciencia en el ser humano sobre los movimientos que realiza a través de los patrones motores, como la velocidad, el espacio y el tiempo de las habilidades motrices, expresivas y creativas de la persona a través del cuerpo” (IPNM, p. 11).

Motricidad gruesa

Se define como la sincronización y armonía necesaria para lograr movimientos que demanden coordinación, especialmente el funcionamiento de los huesos, nervios y músculos más grandes que tiene el ser humano (Amasifuen Pano & Utia Cisneros, 2014).

Coordinación

Se llama así al “conjunto de capacidades que organizan y regulan de forma precisa todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido” (Lorenzo, 2006, p. 1).

Desarrollo infantil

Es el transcurso de crecimiento del ser humano, abarcando desde la etapa prenatal, hasta los 5 años de edad (Rebello, 2013).

Equilibrio

“Es la habilidad de mantener el cuerpo en la posición erguida gracias a los movimientos compensatorios que implican la motricidad global y la motricidad fina, que es cuando el individuo está quieto (equilibrio estático) o desplazándose (equilibrio dinámico)” (Álvarez del Villar, 1990, p. 1).

Videojuegos

Se llaman a “todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informativa y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual” (Río & Salguero, 2008, p. 26).

Videojuegos pasivos

Los videojuegos pasivos son aquellos que son utilizados en forma de reposo, no son necesarios movimientos más que de las manos para poder hacer uso de estos (Semana, 2013).

Consola

“Es un dispositivo electrónico al cual se conectan diversos elementos emisores de audio, tales como micrófonos, entradas de línea, samplers, instrumentos musicales, reproductores de cd, reproductores de cintas, etc” (Sonidista, 2016, p. 12).

Sedentarismo

Se produce como una consecuencia de no realizar actividad física más de media hora al día, ya que la persona está casi todo el día sentado viendo televisión, frente a un ordenador, entre otros (Sedentarismo, 2017).

CAPÍTULO III

Metodología de la investigación

1. Tipo y diseño de investigación

1.1 Según su finalidad

Esta investigación es básica o pura, ya que busca establecer la relación que existe entre el uso de videojuegos con la motricidad gruesa de los niños de 5 años, busca llegar a una teoría, mas no la resolución del problema inmediatamente (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010).

Así también es fundamentado teóricamente y busca ampliar y confirmar que a mayor uso de videojuegos menor es el desarrollo motriz grueso (Abanto, 2014).

1.2 Según su alcance

La investigación es correlacional – explicativa; es correlacional porque busca conocer la concordancia entre una variable, el uso de videojuegos, con la otra variable, el desarrollo motor grueso; también es correlacional porque al realizar la investigación se evaluaron estas variables, posteriormente se identificó el nivel de asociación entre ambas, para luego ser analizadas (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010).

Por otro lado, es explicativa, describe las causas de la deficiencia del desarrollo motor grueso y explica la relación entre las variables (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010).

1.3 Según su naturaleza

La investigación es cuantitativa, “el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, p. 5).

A través de la escala de evaluación psicomotriz que se realizó a niños de 5 años, la encuesta a padres de familia acerca del uso de videojuegos, se hizo un estudio detallado numérico mediante el cual se comprobó la hipótesis establecida.

1.4 Según la temporalidad

Esta investigación es retrospectiva debido a que estudia sucesos dados; por ello no se impuso a los niños a usar videojuegos, por el contrario, se evaluó a niños que ya hacen uso de ellos (Herrera & Yshikawa, 2001).

1.5 Según el número de mediciones

Es transversal, “Investigaciones que recopilan datos en un momento único”. (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010, p. 151); esta investigación recopiló datos a través de una escala de evaluación que duró aproximadamente 20 a 25 minutos por niño, y una encuesta para padres sobre el uso de videojuegos, no se realizó en varias sesiones.

1.6 Según el número de variables

Es bivariado, dado que se trabajó con la variable dependiente motricidad gruesa y la variable independiente uso de videojuegos; estas se relacionan entre sí (Sampieri, Collado, & Lucio, 2010).

2. Población y muestra

La población está constituida por Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara; donde se trabajó con alumnos de 5 años. La muestra seleccionada es no aleatoria debido a que se buscó premeditadamente las Instituciones Educativas Privadas.

La muestra estuvo conformada por 113 niños pertenecientes a 12 Instituciones Educativas Privadas, cuyos nombres no serán mencionados por fines éticos de

la investigación; sin embargo, se codifican de la siguiente manera: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12 especificando la cantidad de niños y niñas encontrados en cada institución en la Tabla 1.

Tabla 1

Muestra seleccionada de niños de 5 años de Instituciones Educativas privadas del Distrito de Yanahuara

	Número de niños	Número de niñas	Total
Institución educativa 1	4	4	8
Institución educativa 2	3	4	7
Institución educativa 3	3	3	6
Institución educativa 4	4	5	9
Institución educativa 5	3	6	9
Institución educativa 6	3	3	6
Institución educativa 7	4	4	8
Institución educativa 8	4	3	7
Institución educativa 9	3	3	6
Institución educativa 10	8	8	16
Institución educativa 11	5	6	11
Institución educativa 12	13	7	20
Total	57	56	113

En investigaciones encontradas, Rodríguez, 2010 y Rio & Salguero, 2008; se resalta las diferencias de sexo en el uso de videojuegos, en base a estos autores los hombres desarrollan habilidades que les permite ganar la mayoría de videojuegos; por ello se diferencian los resultados entre niñas y niños.

En el desarrollo de la investigación el 49,6% de la población fue de sexo femenino, este porcentaje representa a 56 niñas y el 50,4% restante fue de sexo masculino lo que reúne a 57 niños. Tal como se indica en el Gráfico 1.

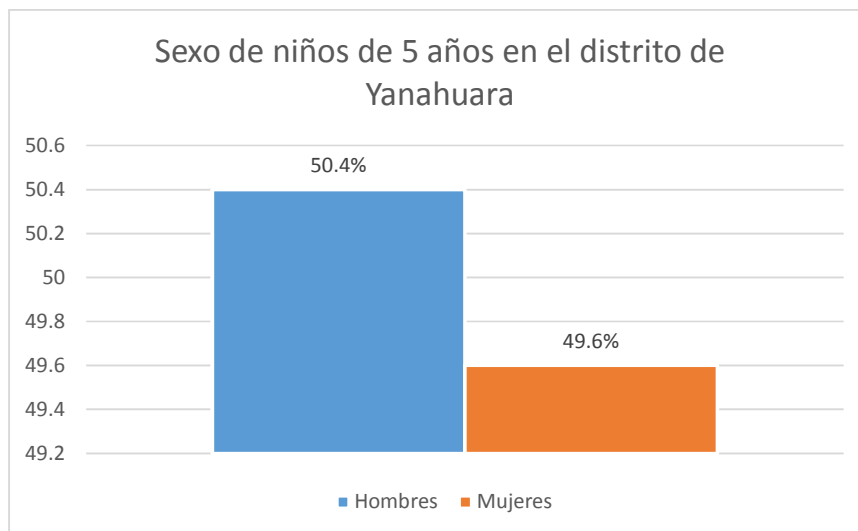


Gráfico 1. Gráfico de barras del sexo de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

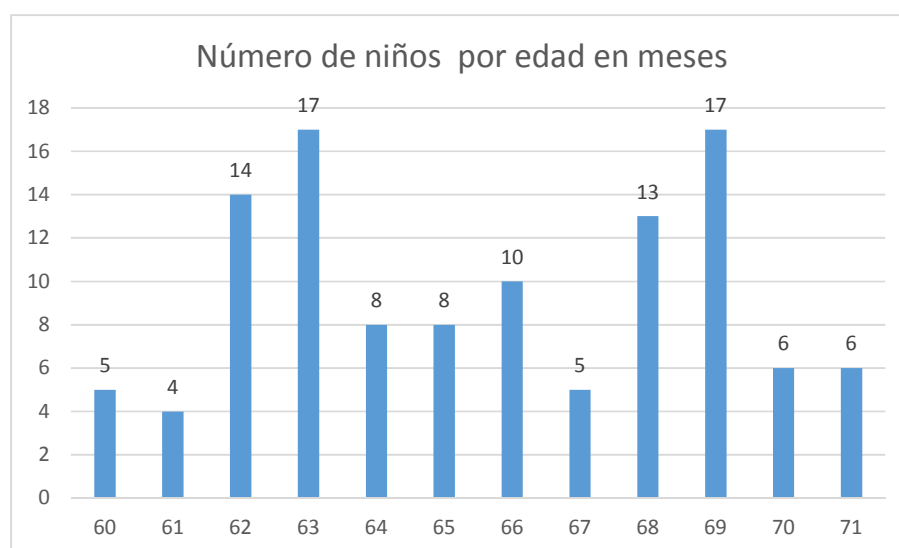


Gráfico 2: Gráfico de barras del número de niños por edad en meses de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

La muestra constó de 113 alumnos cuyas edades se encuentran en un rango mínimo de 60 meses de edad y máximo de 71 meses, donde la edad media

aproximada fue de 65 meses (5 años y 5 meses), con una desviación estándar de 3,18 meses y las edades con mayor frecuencia fue 63 y 69 meses.

3. Operacionalización de las variables

Variables	Tipo de variable	Definición Operacional	Indicadores	Sub indicadores	Instrumentos	Nivel de medición	Unidades de medida	Valor
Motricidad gruesa	Variable dependiente	Es la capacidad del movimiento de los músculos grandes de forma coordinada y equilibrada.	Movimiento	Locomoción	Escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar de De La Cruz y Mazaira (1995)	Nivel nominal	Correcta	2
			Equilibrio	Posición corporal			Deficiente	1
				Equilibrio			Nula	0
			Coordinación	Coordinación de piernas				
				Coordinación de brazos				
Esquema corporal	Esquema corporal en sí mismo							
Videojuegos pasivos	Variable independiente	Es todo aparato electrónico, utilizado para el entretenimiento de manera estática	Tablet	Frecuencia	Encuesta para padres de videojuegos de Leguizamón (2012), modificada por Deza, Nathaly & Postigo, Camila (2017)	Cuantitativa discreta	Horas	Promedio desviación estándar
			Celular	Tiempo			Días	
			PlayStation				Reacción de los padres frente a los videojuegos	
			Computadora					

4. Técnicas e instrumentos

A. Ficha técnica de los instrumentos:

a. Variable (x): Motricidad Gruesa

Nombre del Instrumento: Escala de Evaluación de la Psicomotricidad Preescolar

Autores: De la Cruz & Mazaira (1995)

Tiempo de aplicación: 20-30 minutos

Materiales para la aplicación: Cinta de 3 metros, cuerda, tabla de equilibrio, balón de plástico, bolsita de semillas y escalera.

Ámbito de aplicación: Niños de 4 a 6 años

El instrumento de “Escala de Evaluación de la Psicomotricidad Preescolar” está compuesto por 40 ítems (con una escala de tres alternativas de puntuación: “Ejecución correcta”, “Ejecución deficiente” y “No lo hace”, como se presenta en la tabla 2). Estos ítems están agrupados en ocho áreas: “Locomoción” que consta de 7 ítems, “Posiciones” de 3 ítems, “Equilibrio” de 6 ítems, “Coordinación de piernas” de 6 ítems, “Coordinación de brazos” de 5 ítems, “Coordinación de manos” de 5 ítems, “Esquema corporal en sí mismo” de 5 ítems y por último “Esquema corporal en otros” de 3 ítems. De los 40 ítems se ha seleccionado 32, los cuales evalúan motricidad gruesa.

Tabla 2

Escala de puntuación en la evaluación de psicomotricidad.

Ejecución correcta	2 puntos
Ejecución deficiente	1 punto
No lo hace	0 puntos

Áreas que mide:

1. Locomoción: El niño se traslada de un lugar a otro caminando hacia adelante, hacia atrás, de puntillas, en línea recta, de lado, corriendo y subiendo escaleras.

2. Posiciones: El infante se mantiene en diferentes posiciones, de cuclillas, de rodillas y se sienta en el suelo con las piernas cruzadas.

3. Equilibrio: El niño se mantiene de pie, sobre el pie derecho, pie izquierdo, sobre un pie con los ojos cerrados, con los dos pies sobre una tabla, caminando sobre una tabla, (hacia atrás y hacia adelante).

4. Coordinación de piernas: El niño salta de una altura de 40 centímetros, una longitud de 60 centímetros, una cuerda a 25 centímetros de altura, salta con ritmo, salta avanzando (hacia atrás y hacia adelante).

5. Coordinación de brazos: El niño lanza la pelota con las dos manos a 1 metro, coge la pelota con las dos manos cuando se la lanzan a 2 metros de distancia, bota la pelota dos veces y la recoge, coge la bolsita de semillas con una mano.

6. Esquema corporal en sí mismo: Conoce bien su cabeza, piernas y brazos, conoce su mano derecha e izquierda, toca su pierna derecha con la mano derecha y su rodilla derecha con la mano izquierda.

b. Variable (y): Videojuegos pasivos

Nombre del Instrumento: Encuesta para padres de videojuegos de Leguizamón, Estefanía modificada por Deza, Nathaly & Postigo, Camila

Autores: Deza & Postigo (2017)

Tiempo de aplicación: 10 minutos

Materiales para la aplicación: Hojas bond y lapiceros

Ámbito de aplicación: Padres de familia niños de 5 años

El instrumento de “Encuesta para padres de videojuegos de Leguizamón, Estefanía modificada por Deza, Nathaly & Postigo, Camila” está compuesto por 7 agregados los cuales están relacionados al tiempo, frecuencia del uso que le dan sus niños a los videojuegos pasivos.

Áreas que mide:

1. Tiempo: Se mide en minutos y horas que los niños usan videojuegos pasivos.

2. Frecuencia: Relacionada a los días que los niños usan videojuegos; será establecida por los padres según la realidad de cada familia.

3. Tipo de videojuegos: Los padres deben seleccionar la alternativa que más les acomode en la realidad de sus niños.

5. Procedimientos de la recolección de datos

El procedimiento a desarrollar en la presente investigación tiene los siguientes pasos:

- Solicitar por escrito el permiso correspondiente a los directores de las Instituciones Educativas Privadas de Yanahuara.
- Coordinar horarios oportunos para la aplicación de la escala de evaluación y entrega de encuestas para padres de familia.
- Instruir a los evaluadores para la aplicación del instrumento.
- Aplicar la escala de evaluación. Se aplicó la evaluación psicomotriz a los niños y posteriormente se entregó las encuestas a la docente de aula para que haga entrega a los padres de familia adjuntando un comunicado para la agenda.
- Organizar los datos que han sido recolectados en una matriz en Excel.
- Procesamiento de datos.

6. Técnicas para procesar los datos (cuantitativos o cualitativos)

Para el procesamiento de la información se tuvo en cuenta si la distribución de datos se ajusta a una distribución normal o no normal, en base a ello se utilizó la estadística paramétrica o no paramétrica.

Para el análisis descriptivo de los datos se recurrió a las medidas de tendencia central y medida de variabilidad.

Para realizar las comparaciones, dependiendo de la distribución se utilizó la T de student para muestras independientes o la U de Mann Whitney, así mismo se recurrió al ANOVA de un factor o la Kruskal wallis.

Para comprobar la hipótesis y establecer las correlaciones, se utilizó la R de Pearson o la Rho de Spearman.

CAPÍTULO IV

Análisis e interpretación de resultados

Parte de la investigación fue encuestar a los padres de familia; con esa información se pudo distribuir a los niños que usan y no usan videojuegos. El instrumento aplicado a los padres de familia ayudo a conocer las razones por las que dejan que sus niños usen videojuegos.

Ya que la investigación abarca solo motricidad gruesa, se seleccionaron los ítems adecuados de la Escala de Evaluación de la psicomotricidad en preescolar de De La Cruz & Mazaira (1995).

Tabla 3

Distribución de frecuencias sobre el uso de los videojuegos en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

	Frecuencia	Porcentaje
Si usan videojuegos	83	73,5%
No usan videojuegos	30	26,5%
Total	113	100,0%

Se observa que 83 niños que constituyen el 73,5% hacen uso de videojuegos pasivos, sin embargo 30 niños representados en el gráfico 3 como el 26,5% no hacen uso de videojuegos.

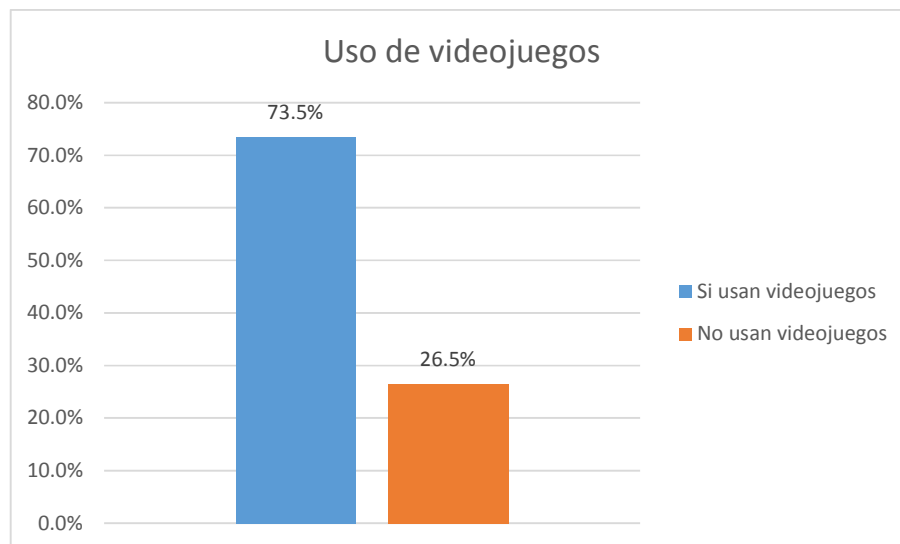


Gráfico 3. Gráfico de barras del uso de videojuegos en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

En base a estos datos podemos inferir que de cada 10 niños 7 usan videojuegos pasivos y 3 no; lo que resulta preocupante dado que, al ser niños de 5 años, deberían estar haciendo actividades físicas necesarias para lograr un óptimo desarrollo motriz.

Los resultados indican que aproximadamente $\frac{3}{4}$ de la población cuentan con diversos dispositivos ya que los niños en la actualidad tienen un acceso más factible para los videojuegos.

Tabla 4

Análisis descriptivo numérico del tiempo en minutos por día y tiempo de días por semana del uso de videojuegos en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

	Tiempo en minutos/día	Tiempo en días/semana
N	83	83
Media	77,29	3,0843
Mediana	60,00	3,0000
Moda	60	3,00
Desviación estándar	52,483	1,38110
Asimetría	1,091	,528
Curtosis	,819	,669
Mínimo	20	1,00
Máximo	240	7,00
Per, 25	30,00	2,00
Per,75	120,00	4,00

El promedio de juego por día es de 77 minutos ($M=77,29$; $DE=52,48$), lo que equivale a 1 hora y 15 minutos. Donde la mayor parte de niños juega durante 1 hora diaria ($Mo=60$). El 50% de niños que hacen uso de videojuegos toman un tiempo entre 30 minutos y 120 minutos. Sin embargo, el tiempo mínimo de uso

es 20 minutos y máximo 240 minutos al día. Siendo este último una cifra alarmante ya que significa que existen niños que juegan aproximadamente 4 horas diarias.

La mayor parte de niños usan videojuegos durante 3 días a la semana. ($M=3,08$; $DE=1,38$). El 50% de los niños que usan videojuegos toman una frecuencia entre 2 y 4 días, podemos observar que hay niños que lo usan solo un día en la semana siendo esto lo más recomendable; por otro lado, hay niños que juegan durante toda la semana, esto se podría considerar como una adicción, ya que no se toman como un pasatiempo sino como una necesidad.

Estableciendo una relación entre el máximo de horas, 4 horas al día, y el máximo de días, 7 días a la semana, podemos argumentar que hay niños que juegan periodos de 28 horas semanales; datos preocupantes, que nos deja como conclusión que algunos de ellos pasan la sexta parte de la semana sentados frente a dispositivos móviles.

Tabla 5

Análisis descriptivo numérico del tiempo en minutos por día del uso de los videojuegos según sexo en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Estadísticos	Tiempo en minutos/día	
	Mujeres	Hombres
N	38	45
Media	66,84	86,11
Mediana	60,00	60,00
Moda	60	120
Desviación estándar	41,52	59,25
Asimetría	,944	,935
Curtosis	,285	,248
Mínimo	20	20
Máximo	180	240
Per. 25	30,00	30,00
Per.75	90,00	120,00

Analizando la información en niñas, el tiempo promedio en minutos es aproximadamente 60 minutos al día ($M=66,84$; $DE= 41,52$) El 50% de ellas usa videojuegos entre 30 y 90 minutos; el mínimo de tiempo es 20 y el máximo es 180 minutos que representan 3 horas al día, complementando esto la mayor parte de niñas juega más de 1 hora ($Mo= 60$).

Con relación a los niños, el tiempo promedio de uso es aproximadamente 86 minutos al día ($M=86,11$ $DE: 59,25$), lo que equivale a 1 hora y 26 minutos. La mayor parte de ellos juega durante 2 horas al día ($Mo=120$). El 50% de niños que

usan videojuegos toman un tiempo entre 30 minutos y 120 minutos; donde el mínimo de tiempo que juegan es 20 y como máximo 240 minutos al día.

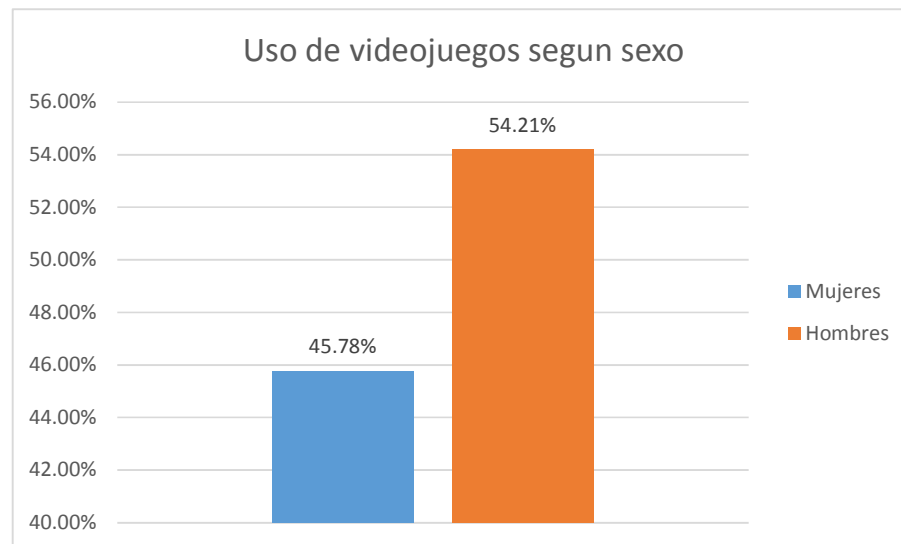


Gráfico 4. Gráfico de barras del uso de videojuegos según sexo en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

En el gráfico 4, podemos observar que el 54,21% equivale a 45 niños que usan videojuegos y 38 niñas representadas como el 45,78% también los utilizan; aunque notamos diferencias mínimas, estos datos confirman que los niños tienen mayor apego hacia lo juegos en dispositivos móviles.

Comparando el tiempo de minutos entre niñas y niños, podemos concluir que los hombres tienen mayor tiempo de uso de videojuegos, la mayor parte de ellos los usa durante dos horas. También se observa que algunos niños tienen un mayor tiempo de uso de videojuegos, que puede llegar a ser de 4 horas por día mientras que las niñas llegan a un tiempo máximo de 3 horas por día del uso de videojuegos. Esta información es resaltante puesto que al analizar las

actividades diarias en un niño durante un día (dormir, comer, aprender) pasan más de la mitad de su tiempo libre con estos juegos virtuales.

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre el tiempo de minutos por día de los niños y las niñas; ya que la U de Mann-Whitney es mayor a 0,05 ($U=716,500$; $p= 0,200$).

Tabla 6

Análisis descriptivo numérico del tiempo en días por semana del uso de los videojuegos según sexo en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Estadísticos	Tiempo en días/semana	
	Mujeres	Hombres
N	38	45
Media	3,1316	3,0444
Mediana	3,0000	3,0000
Moda 3,00		3,00
Desviación estándar	1,18939	1,53676
Asimetría	-,369	,905
Curtosis	-,607	1,017
Mínimo	1,00	1,00
Máximo	5,00	7,00
Per. 25	2,00	2,00
Per.75	4,00	4,00

El tiempo promedio en las niñas es aproximadamente 3 días a la semana ($M=3,13$; $DE=1,18$). El 50% de niñas juegan entre 2 y 4 días; algunas de ellas juegan mínimo 1 y máximo 5 días a la semana. La mayor parte de ellas juega más de 3 días a la semana ($Mo=3$).

Los niños usan videojuegos aproximadamente 3 días a la semana ($M=3,04$; $DE=1,54$). El 50% de niños juegan entre 2 y 4 días; algunos juegan mínimo 1

y máximo 7 días a la semana. La mayor parte de los niños juega más de 3 días a la semana ($M_o=3$).

Se puede destacar que la mayor parte de niñas y niños usa videojuegos por 3 días a la semana, lo que es adecuado supervisando el lapso de horas durante el día. No obstante, es preocupante observar que hay niños que juegan durante toda la semana, cabe destacar también que hay niños que solo juegan un día a la semana.

No existen diferencias estadísticamente significativas entre el tiempo de días por semana de niños y niñas. Ya que la U de Mann-Whitney es mayor a 0,05. ($U=766,500$; $p= 0,405$).

Tabla 7

Distribución de frecuencias sobre el respeto de tiempo en el uso de videojuegos de niños de 5 años de Instituciones Educativas del Distrito de Yanahuara

¿Respeto su pedido de terminar con el videojuego?

	Frecuencia	Porcentaje
No	34	40,9%
Sí	49	59,1%
Total	83	100,0%

El 40,9% que simboliza 34 niños no respetan el tiempo que sus padres les dan para jugar, sin embargo, el 59,1% que equivale a 49 si respetan el pedido de sus padres de terminar con los videojuegos.

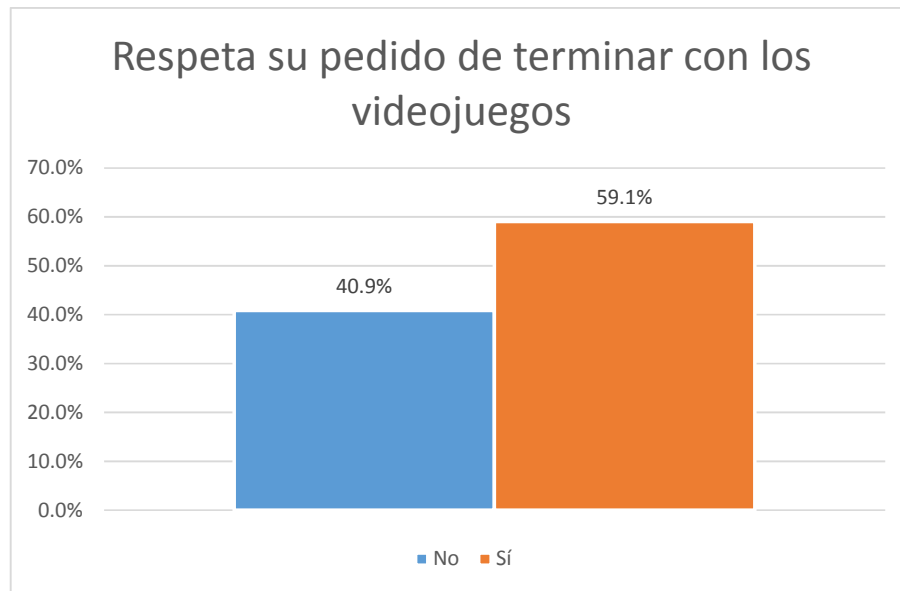


Gráfico 5. Gráfico de barras sobre la distribución de frecuencias referido al respeto de tiempo en el uso de videojuegos de niños de 5 años de Instituciones Educativas del Distrito de Yanahuara

En este gráfico se resalta que aproximadamente la mitad de niños no respeta el pedido de sus padres para terminar con los videojuegos; lo cual nos lleva a concluir que los padres van perdiendo su autoridad frente a los dispositivos móviles; pudiendo generar rencillas en los niños.

Tabla 8

Distribución de frecuencias sobre si los niños prefieren jugar solos o acompañados; de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

¿Prefiere jugar solo o con amigos?		
	Frecuencia	Porcentaje
Sólo	34	40,9%
Amigos	49	59,1%
Total	83	100,0%

De los 83 niños que usan videojuegos 34 de ellos, representados en un 40,9% prefieren jugar sin compañía, los restantes 49, representados en un 59,1% prefieren jugar con amigos; podemos ver que existe una diferencia de aproximadamente 20% entre los niños que prefieren jugar solos y acompañados.

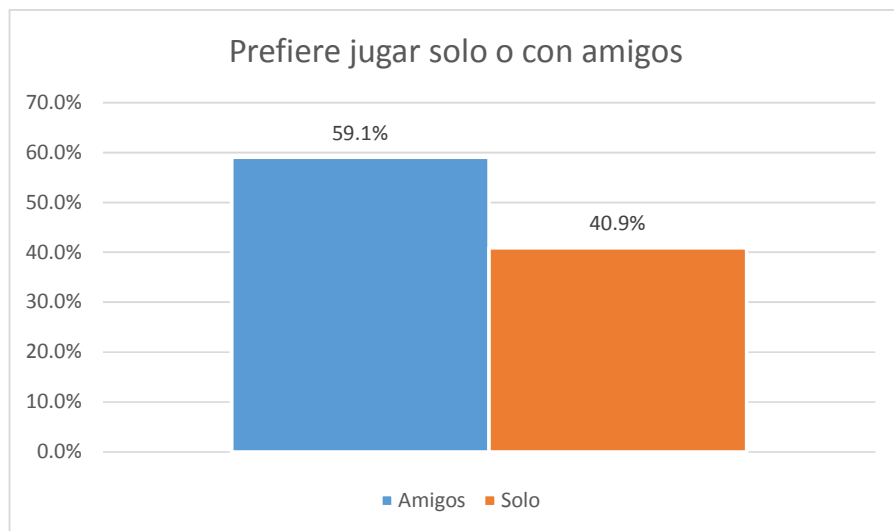


Gráfico 6. Gráfico de barras sobre si prefiere jugar solo o acompañado; de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Podríamos deducir que la mayor parte de niños prefieren jugar con amigos, porque se sienten más motivados al estar con sus pares, debido a que esto despierta su espíritu de competencia, también porque disfrutan de momentos de sociabilidad con sus semejantes. El deseo de jugar acompañados podría ser transmitido por personas mayores de su entorno (primos, hermanos, tíos) puesto que al verlos usar los dispositivos electrónicos despierta la curiosidad de los niños.

Tabla 9

Análisis categórico de los dispositivos que usan los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Dispositivos que utilizan		
Dispositivos que utilizan	Si	
	Fi	%
Celular	35	42,2%
Computadora	8	9,5%
PlayStation	13	15,7%
Tablet	27	32,5%
Total	83	100,0%

Con respecto a los dispositivos que utilizan, se puede observar que el celular es usado por el 42,2%, 35 niños lo usan. La computadora es empleada por el 9,5%, lo que equivale a 8 niños; el PlayStation es manipulado por el 15% de la población, vale decir que 13 niños lo usan; la Tablet es utilizada por el 32,5%, que son 27 niños de los 83 que conforman la muestra.

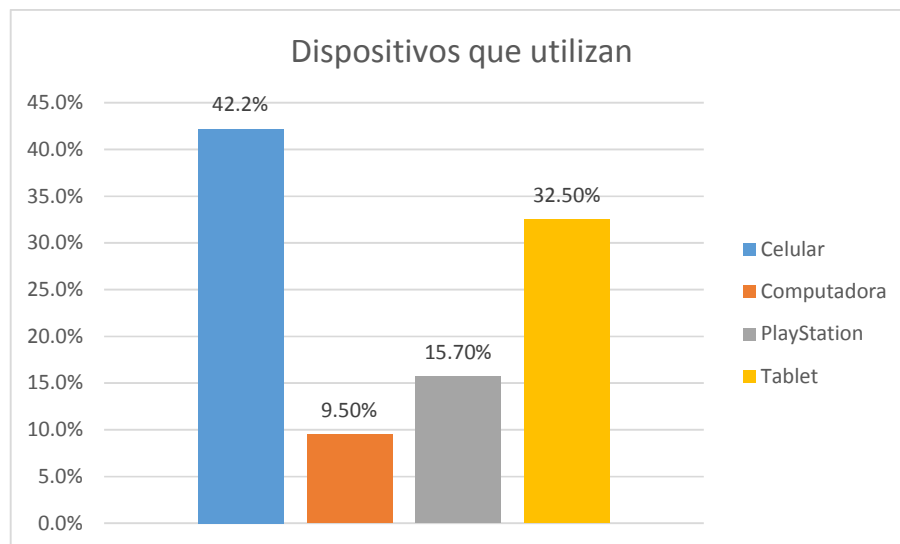


Gráfico 7. Gráfico de barras sobre los dispositivos que prefieren usar los niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

En base a la información obtenida podemos resaltar que el dispositivo más utilizado es el celular, de 10 niños lo usan aproximadamente 4; este dispositivo tiene mayor apego en los niños debido a que se adapta mejor a sus características físicas al ser un objeto pequeño la manipulación es más factible para ellos.

La Tablet es el siguiente dispositivo más usado, de 10 niños la usan 3, la atracción a este dispositivo podría ser similar al celular debido a que también es un dispositivo pequeño y portable para los niños.

Sucede lo contrario con la computadora y el PlayStation, ambos son dispositivos poco llamativos para los niños, porque son dispositivos fijos y de manipulación más compleja; por esta razón podemos hacer la comparación que de 10 niños 1 usa PlayStation y 2 utilizan computadora.

Tabla 10

Análisis categórico del significado para los padres sobre el uso de videojuegos en sus hijos; en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Significado para los padres sobre el uso de videojuegos en sus niños

	Frecuencia	Porcentaje
Su hijo permanece dentro de la casa	15	18,1%
Esta entretenido/a y usted puede realizar otras	28	33,7%
Actividades		
Enriquece y despierta su intelecto	40	48,2%
Total	83	100,0%

Podemos observar que de 83 padres; 40 piensa que sus niños enriquecen su desarrollo cognitivo, representados en 48,2% de la muestra; 28 padres consideran que los videojuegos entretienen a sus hijos mientras ellos realizan otras actividades, se visualiza en el 33,7%; 15 padres prefieren que sus hijos jueguen videojuegos para que permanezcan en casa, esto es proporcional al 18,1%.

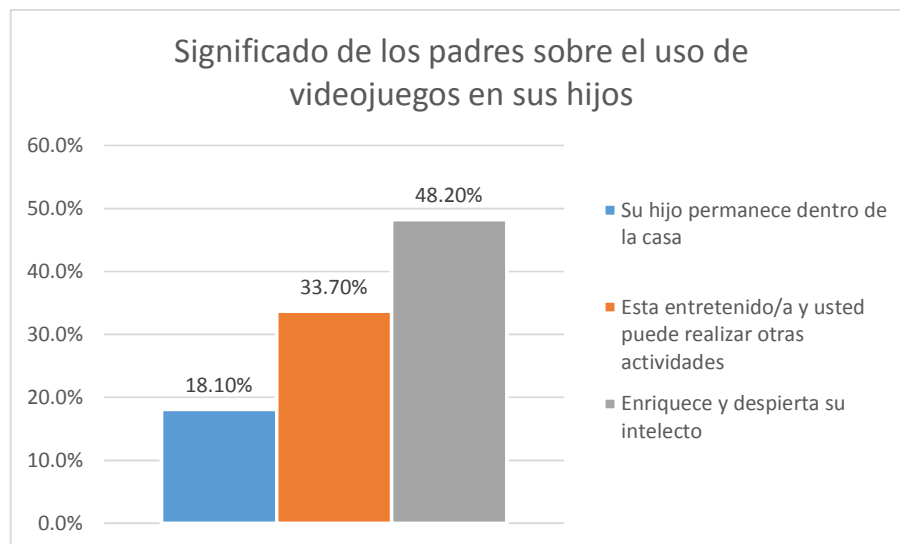


Gráfico 8. Gráfico de barras sobre el significado para los padres acerca del uso de videojuegos en sus hijos; en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Con respecto al gráfico anterior, podemos deducir que la mayor parte de padres de familia tiene el concepto que los videojuegos enriquecen y favorecen el desarrollo cognitivo e intelectual de sus niños y por eso aceptan su uso. Esta idea podría ser generada porque este grupo de padres permite el manejo de videojuegos didácticos que favorecen el aprestamiento de los niños.

Es importante considerar que de 10 padres 3 permiten el uso de videojuegos como alternativa permitiéndoles desenvolverse con tranquilidad en diferentes actividades, es decir son un medio de distracción para los niños. Podemos inferir que estos niños no tienen ningún tipo de supervisión puesto que los padres se encuentran realizando otras actividades y los niños tienen la libertad de escoger los videojuegos que deseen usar.

Como se puede observar en el gráfico 8, la mínima cantidad de padres acceden al uso de videojuegos como condicionante a que sus niños estén en casa, en vez de salir a jugar a la calle.

De 10 padres 2 prefieren tener a sus niños en casa; esto es algo preocupante dado que, en lugar de motivarlos y favorecer su desarrollo integral a través del contacto con su entorno, prefieren tenerlos en casa sin realizar actividades físicas ni de movimiento.

Tabla 11

Análisis categórico de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Indicadores de la motricidad gruesa	Bueno	fi	Normal	fi	Bajo	fi
Locomoción	0	0	74	65,4%	39	34,5%
Posiciones	5	4,4%	107	94,6%	1	0,9%
Equilibrio	0	0	75	66,3%	38	33,6%
Coord. Piernas	1	0,9%	107	94,6%	5	4,4%
Coord. Brazos	0	0	67	59,3%	46	40,7%
E. corporal en sí mismo	0	0	82	72,5%	31	27,4%

En la tabla anterior podemos observar que la mayor parte de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara, presenta un desarrollo motriz grueso normal, debido a que más del 60% de niños ha obtenido valores normales en los indicadores evaluados.

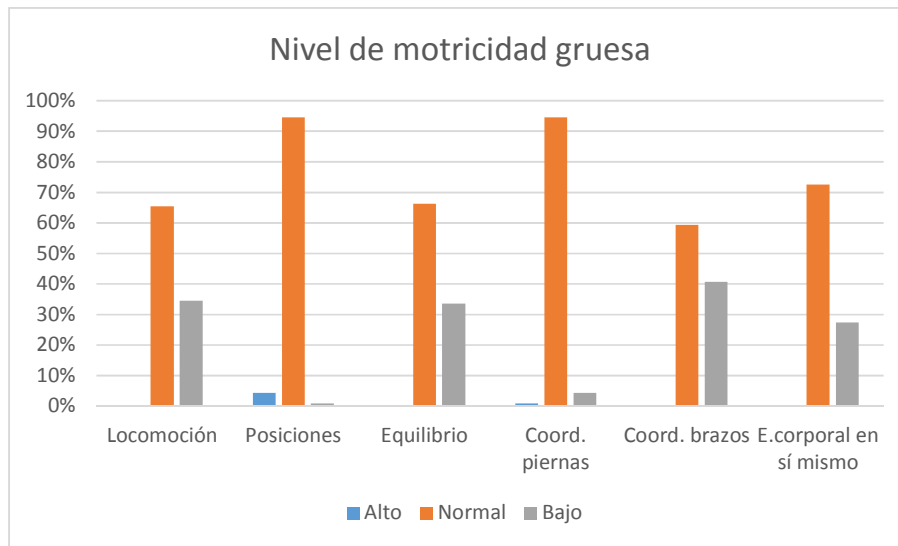


Gráfico 9. Gráfico de barras sobre el nivel de motricidad gruesa de niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

El gráfico representa que los niños de Yanahuara tienen un desarrollo normal en cuanto a motricidad, sin embargo, también podemos observar que un importante 30% de niños presenta déficit en las áreas de locomoción, equilibrio, coordinación de brazos y esquema corporal en sí mismo; es importante resaltar que esta información pertenece a toda la muestra evaluada.

Tabla 12

Análisis categórico de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años que si usan y no usan los videojuegos de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Indicadores de la motricidad gruesa	Bueno				Normal				Bajo			
	Si		No		Si		No		Si		No	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Locomoción	0	0,0%	0	0,0%	47	56,6%	27	90,0%	36	43,4%	3	10,0%
Posiciones	1	1,2%	4	13,3%	81	97,6%	26	86,7%	1	1,2%	0	0,0%
Equilibrio	0	0,0%	0	0,0%	48	57,8%	27	90,0%	35	42,2%	3	10,0%
Coord. Piernas	0	0,0%	1	3,3%	78	94,0%	29	96,7%	5	6,0%	0	0,0%
Coord. Brazos	0	0,0%	0	0,0%	44	53,0%	23	76,7%	39	47,0%	7	23,3%
E. corporal en sí mismo	0	0,0%	0	0,0%	55	66,3%	27	90,0%	28	33,7%	3	10,0%

En cuanto a locomoción observamos que el 43,4% de niños que utilizan videojuegos tienen un bajo nivel, sin embargo, el 90% de niños que no usan videojuegos han logrado desarrollar de manera normal el aspecto locomotor. En base a esta información podemos afirmar que los videojuegos influyen de manera negativa en el adecuado desplazamiento que debe tener el niño al caminar, correr, saltar, subir escaleras.

Por otro lado, en cuanto a posiciones, observamos que los videojuegos no han afectado esta área ya que solamente el 1,2% de niños no han adquirido correctamente el dominio corporal al realizarlas; sin embargo, el 97,6% que usan videojuegos han alcanzado un adecuado desarrollo.

Así mismo, en cuanto al área de equilibrio, observamos que el 42,2% de niños que si utilizan videojuegos tienen un bajo rendimiento en esta área; el 90% de niños que no usan videojuegos han conseguido desarrollar de manera normal el equilibrio. Esta área también se ve perjudicada cuando los niños usan videojuegos, en base a estos resultados aproximadamente el 50% no logra desarrollarla de manera óptima.

Por otro lado, en cuanto a la coordinación de piernas, observamos que los videojuegos no han tenido un efecto, ya que solamente el 6% de niños no lograron realizar las actividades dadas, mientras que el 94% de niños que usan videojuegos lograron una normal coordinación de piernas. Este resultado causa impresión, puesto que al estar sentados durante periodos largos de tiempo deberían tener mayor déficit de coordinación de piernas.

Sin embargo, en la coordinación de brazos, observamos que el 44% de niños que usan videojuegos tiene una coordinación de brazos normal; el 76,7% de niños que no juegan también una coordinación de brazos normal. En ambos casos se observa que los niños no han logrado una correcta coordinación de brazos por ello no se puede sustentar que los videojuegos perjudiquen en esta área.

En cuanto al conocimiento corporal en si mismo, se observa que el 33,7% de niños que utilizan videojuegos tienen un mal conocimiento de su propio cuerpo, mientras que el 90% de niños que no utilizan videojuegos, tienen un normal conocimiento corporal.

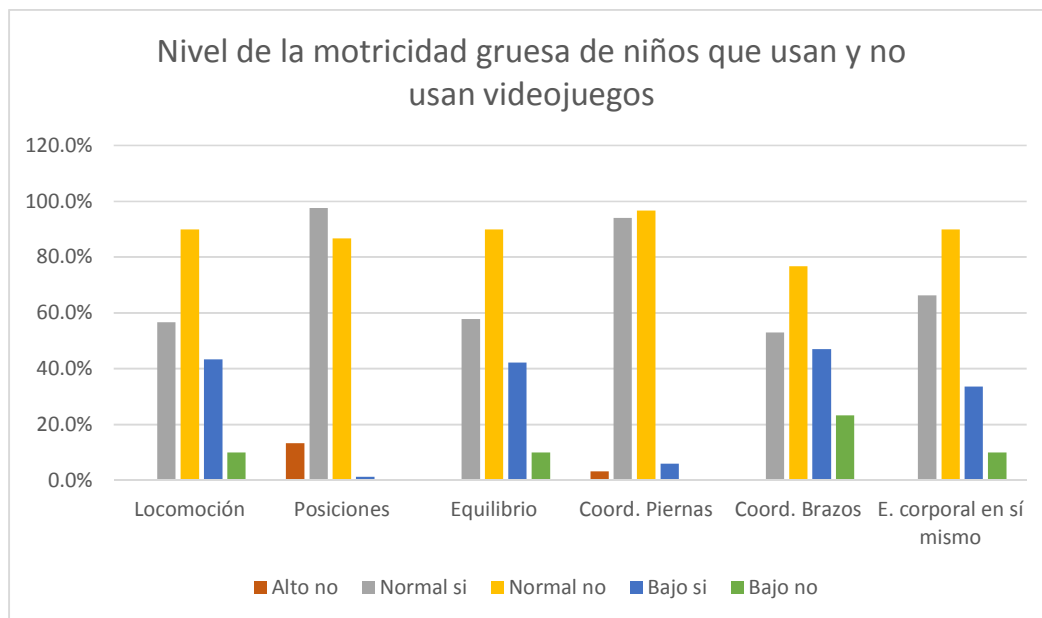


Gráfico 10. Gráfico de barras sobre el nivel de motricidad gruesa de niños de 5 años que usan y no usan videojuegos de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

En base a esta información observamos que aproximadamente el 50% de niños presentan un desarrollo motor grueso normal; cabe resaltar que el 70% de niños que no usan videojuegos tienen desarrollo normal en todas las áreas, sin embargo, los niños que si usan videojuegos solo presentan como puntos fuertes el área de posiciones y coordinación de piernas.

Tabla 13

Diferencias de los niveles de motricidad gruesa entre los niños de 5 años que usan y no usan los videojuegos de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Indicadores de motricidad gruesa	Ji Cuadrado	gl	p valor
Locomoción	29,6	1	0,001
Posiciones	11,93	2	0,002
Equilibrio	28,15	1	0,001
Coord. Piernas	9,04	2	0,011
Coord. Brazos	12,85	1	0,001
E. corporal en sí mismo	17,54	1	0,001

Nota: La Ji cuadrado de homogeneidad se realizó teniendo en cuenta los porcentajes, debido a que las frecuencias eran diferentes.

Existen diferencias estadísticamente significativas entre los valores observados y los valores esperados ya que $P \text{ valor} = 0,000 < 0,005$ por tanto, las diferencias estadísticamente son significativas entre los valores observados y los valores esperados.

Tabla 14

Análisis categórico de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años que si usan los videojuegos según sexo; de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

Indicadores de la motricidad gruesa	Sí usan videojuegos							
	Niños			Niñas			Estadígrafo	
	(N= 45)			(N= 38)				
	M	DE	Rango promedio	M	DE	Rango promedio	U	P
Locomoción	8,53	1,41	41,63	8,68	1,14	42,43	838,500	0,876
Posiciones	4,33	0,77	40,73	4,42	0,68	43,5	798,000	0,567
Equilibrio	5,91	1,50	40,77	6,16	1,98	43,46	799,500	0,607
Coord. Piernas	9,33	1,77	46,88	8,45	2,33	36,22	635,500	0,041
Coord. Brazos	4,11	1,90	44,36	3,74	1,80	39,21	749,000	0,325
E. corporal en sí mismo	4,44	3,03	42,27	4,37	3,00	41,68	843,000	0,911

Se observa que no existen diferencias entre niños y niñas que utilizan videojuegos pasivos, a excepción del área de coordinación de piernas.

Tabla 15

Correlaciones de Pearson de la frecuencia y tiempo de los videojuegos pasivos en la motricidad gruesa en niños de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara

	Motricidad Gruesa	Tiempo de uso en minutos	Tiempo en uso en días
Motricidad gruesa	1		
Tiempo de uso en minutos	-,412**	1	
Tiempo en uso en días	-,284**	,254*	1

****.** *La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

***.** *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

Existe correlación proporcional significativa inversa, es decir, a mayor tiempo de uso en minutos de los videojuegos pasivos, menor desarrollo de la motricidad gruesa, al hallar Ji^2 podemos observar que esto solo influye en un 17%

Además, que existe relación entre el tiempo de uso en minutos y días, es decir, aquellos que tienen más minutos de juego lo hacen también más días a la semana.

Discusión

Durante el proceso de investigación se aplicó la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar y la encuesta para padres sobre el uso de videojuegos; en la muestra se trabajó con el Distrito de Yanahuara.

Para contrastar los resultados se tendrá en cuenta; el desarrollo motriz grueso, las diferencias de género para alcanzar el nivel adecuado de motricidad y la motricidad en relación a los videojuegos.

En cuanto a los niveles de motricidad gruesa Rodríguez & Álvarez (2017), encontraron que los niños de 5 y 6 años tenían un desarrollo motor muy bajo en la ciudad de Medellín; los resultados de esta investigación se diferencian porque los niños de 5 años del Distrito de Yanahuara presentan un desarrollo normal en motricidad gruesa (Díaz, 2015; Pari, 2015; Espejo & Orihuela, 2005).

Borges, Ricardo & Ruiz (2012), afirman que existe una relación entre el tiempo dedicado a la actividad física y la duración del uso de videojuegos; de acuerdo a nuestra investigación podemos confirmar esto hemos encontrado que los niños que usan videojuegos por más tiempo tienen menor desarrollo de la motricidad gruesa.

En referencia a investigaciones realizadas en cuanto motricidad, Garaigordobil & Amigo (2010) y Silva (2011), encontraron que no hay diferencias significativas según sexo en el desarrollo de la motricidad gruesa; según el método estadístico usado, la U de Mann-Whitney, corrobora la teoría de estos autores, no se han encontrado diferencias en el desarrollo motor de niñas y niños .

La investigación realizada por Rodríguez (2010) sustenta que los niños juegan por competencia y conocimiento de su entorno; por el contrario, las niñas solo usan los videojuegos por diversión. En semejanza a esto, nuestra investigación comprueba que los niños presentan tiempo y frecuencia de juego superior a las niñas. Complementado esto, se encontró que los niños llegan a jugar largos periodos de 4 horas y hasta 7 días.

Según la revista científica *Annals of Neurology* citado en el diario *La Nación* (2016), donde se establece que dos horas de videojuegos a la semana podrían ser beneficiosos en la etapa escolar, pero nueve horas o más a la semana puede causar problemas de conducta y trastornos sociales (Fernández, 2016). Contrastando con los datos que arroja nuestra investigación podemos observar que los niños y niñas hacen uso de videojuegos pasivos en promedio 1 hora al día; algunos niños y niñas toman un tiempo de 4 horas de videojuego, siendo esto perjudicial para la salud física y mental del niño.

CAPÍTULO V

Conclusiones

Primera: Existe una relación proporcional y significativa del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa. Esto quiere decir, que a mayor uso de videojuegos menor será el desarrollo motor grueso de los niños de los niños de 5 años

Segunda: En relación a la frecuencia de uso por semana se identifica que la mayoría de infantes tienen acceso a los videojuegos hasta 3 veces por semana.

En cuanto al tiempo del uso de videojuegos se encontró que los niños juegan aproximadamente 1 hora al día; resulta impactante mencionar sobre niños que los usan por 240 minutos, tiempo excesivo para niños de tan corta edad.

Tercera: En cuanto al nivel de motricidad gruesa se observa que los niños y niñas de 5 años de Instituciones Educativas Privadas del Distrito de Yanahuara presentan un desarrollo motor grueso normal en la Escala de Evaluación Psicomotriz de Preescolar.

Recomendaciones

Recomendaciones a las Instituciones Educativas

Primera: Durante la investigación se observó que las instituciones no cuentan con ambientes adecuados para el desarrollo de las sesiones psicomotrices; por ello se recomienda a los directores de las Instituciones contar con una sala de psicomotricidad, correctamente implementada, con materiales que permitan al niño y al educador lograr los objetivos trazados en el desarrollo motriz.

Segunda: Se sugiere a los docentes de aula, programar sesiones psicomotrices diarias de acuerdo a las necesidades que encuentre en su grupo de educandos; estas evaluaciones deben tener un seguimiento durante el periodo académico y una evaluación final que les permita identificar los logros obtenidos.

Tercera: Los profesores y psicólogos deben investigar acerca de las consecuencias que pueden ocasionar los videojuegos en los niños; de esa manera organizar talleres y charlas para orientar a los padres.

Recomendaciones a los padres de familia

Primera: Los padres de familia deben proponer actividades entretenidas como alternativas para el niño; visitas al parque de manera regular, compartir momentos de juego en casa, actividades deportivas, esto beneficiará su desarrollo cognitivo y motor.

Segunda: Utilizar los videojuegos pasivos de manera esporádica, y siempre bajo la supervisión de un adulto, controlando el tiempo de uso de los mismos.

Recomendaciones para futuras investigaciones

Primera: Se recomienda elaborar un instrumento de psicomotricidad que permita evaluar a los niños según nuestra realidad; teniendo en consideración las características educativas, didácticas, demográficas, psicológicas, y tecnológicas de nuestro país.

Segunda: Evaluar el desarrollo cognitivo, social, emocional y de lenguaje en los niños que usan videojuegos pasivos y otros dispositivos electrónicos.

Referencias

Abanto, V. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Guía de aprendizaje*. (Tesis) Universidad César Vallejo, Trujillo.

Ajuriaguerra, J. & Marcelli, D. (1982). *Manual de psicopatología del niño*. Barcelona, España: Masson.

Ajuriaguerra, J. (1977). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona, España: Masson.

Álvarez del Villar, C. (1990). *Preparación Física del Fútbol Basada en Atletismo*. Madrid: Gymmos.

Amasifuen F. & Utia, I. (2014). *“Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I.Nº 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana – 2014*. (Tesis) Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, Iquitos.

Ambriz, M. (2013). Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (25)3.

Andina. (2013). Uno de cada tres niños menores de 5 años sufre de obesidad en Perú. *Andina*.

Andina. (2014). Adicción a videojuegos afecta incluso a menores de 7 años. *RPP noticias*.

Àngels, A. (2007). *La educación psicomotriz (3-8 años)*. Barcelona: Graó

Arce, M. & Cordero, M. (2001). *Desarrollo Motor grueso del niño en edad preescolar*. Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. México: s.e.

Banco Central de Reserva del Perú (2016). *Informe Económico y Social. Región Arequipa*. Encuentro económico.

Belli, S. & López Reventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14, 159 – 179.

Bernaldo de Quirós, M. (2012). *Psicomotricidad*. Madrid: Pirámide.

Berruezo, P. & Adelantado, P. (2000). *Psicomotricidad prácticas y conceptos*. Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila.

Borges, P., Ricardo de la Vega, M. & Ruiz, R. (2012). *Descripción de los hábitos de práctica física y uso de videojuegos en escolares, en función de su nivel percibido de autoeficacia motriz y en videojuegos*. (Tesis). Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Recuperado el 14 de Septiembre de 2017, de <http://www.webs.ulpgc.es/riped/docs/20120207.pdf>

Briggi Del Valle, D. & Páez, C. (2015). *La relación del uso de los videojuegos con la conducta agresiva de los estudiantes*. (Tesis). Carabobo: Universidad de Carabobo. Recuperado el 14 de Septiembre de 2017, de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/4044>

Calmels, D. (1997). *Cuerpo y saber*. Buenos Aires, Argentina: D&B.

Carrillo, J. (2011). Videojuegos activos convencionales y actividad física en adolescentes de secundaria. Espiral. *Cuadernos del Profesorado*, 4(7), 26-28.

Carvajal, D. (2014). *El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo*. Madrid, España: ESNE.

Clemente, W. & Quispe, G. (2016). *Influencia del juego en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 490 Chullani del Distrito de Alto Pichigua provincia de Espinar – Cusco – 2014*. (Tesis). Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.

Comellas, M. & Perpinya, J. (2000). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Barcelona, España: Ceac.

Contenido. (2016). 2 horas de videojuegos a la semana son ideales para la salud, 9 un exceso. *Revista Contenido*.

Coste, J. (1979). *Las 50 palabras clave en psicomotricidad*. Barcelona: Médica y Técnica.

Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona, España: Inde.

Danderfer, R. & Montenegro, A. (2016). *Breviario, reseñas, ideas y conceptos de la psicomotricidad*. Córdoba, Argentina: Brujas.

De la Cruz, M. V. & Mazaira, M. (1995). *Escala de evaluación de la Psicomotricidad Preescolar*. España: TEA.

Delgado, M. (2012). *El uso excesivo de videojuegos en niños de 4-5 años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje*. (Tesis), Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana, Recuperado el 14 de Septiembre de 2017, de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC112508.pdf>

Díaz, G. (2015). *Desarrollo de la motricidad gruesa, según el test Tepsi en niños y niñas de cuatro años de edad, de la institución educativa inicial Hunter del Distrito de Jacobo Hunter, Arequipa 2014*. (Tesis). Arequipa: Universidad Católica Santa María.

El Comercio (2017). *7 dispositivos electrónicos más usados por grandes y chicos*. El Comercio

Espejo, G. & Orihuela, A. (2005). *Desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I Regina Mundi y de la I.E.P Domingo Savio, Arequipa 2005*. (Tesis). Arequipa: Universidad Católica Santa María.

Esponfa, V. (2016). La magia de una infancia lejos de la tecnología, en 20 fotografías que contagian vida. *Revista Playground*.

Fernández, M. (2016). Exceso de videojuegos crea problemas de conducta. *La Nación*.

Garaigordobil, M. & Amigo, R. (2010). *Inteligencia; diferencias de género y relaciones con factores psicomotrices, conductuales y emocionales en niños de 5 años*. (Tesis). Buenos Aires.

Garitaonandia, C., Juaristi, P. & Oleaga, J. (1998). *Que ven y como juegan los niños españoles. El uso que los niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación*. (Tesis). País Vasco: Universidad del País Vasco.

Gfk Perú. (2015). *Uso de videojuegos. Estudio de opinión pública nacional urbano*. Lima, Gfk.

Gonzales, A. (2012). El movimiento humano. (Salamanca, España). *Revista Unirioja*, 4, 201 – 222.

Griffiths, M. (1993). Are computer games bad for children? *Revista The Psychologist*, 401 – 407.

Hanebuth, O. (1968). *El ritmo en la educación física: Bases para perfeccionar el movimiento*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación (4º ed.)*. México D.F.: Mc Graw Hill.

Herrera, M. & Yshikawa, L. (2001). *Factores Psicosociales en los Trastornos de Adaptación en hospitalización Psiquiátrica*. (Tesis). Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

IPNM, (s.f.). *Conceptos básicos de psicomotricidad*. Lima: Corefo.

Jiménez, I. (2009). *Conocimiento del profesor para la enseñanza de las Matemáticas. Contribución de la metodología de resolución de problemas y las TIC al desarrollo de las competencias básicas*. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, 2008-09, PIV-036/08.

La República. (2016). *Pautas para el uso de videojuegos en niños*. Periódico: La República.

Latash, M. (1998). *Neurophysiological basis of human movement*. Human Kinetics Publishers, Champaign. Pensilvania, Estados Unidos de América: Cloth.

Le Boulch, J. (1985). *Hacia una ciencia del movimiento humano: introducción a la psicokinética*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Leguizamón, E. (2012). *El uso excesivo de videojuegos en niños de 4 - 5 años y su relación con los aspectos cognitivos del aprendizaje*. (Tesis). Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana, Recuperado el 12 de Agosto de 2017, de imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC112508.pdf

López, J. & Jariego, R. (s.f). *Los adolescentes y los videojuegos*. Huelva. *Apuntes de Psicología*, 21(1), 5.

Lorenzo, F. (2006). Coordinación motriz. *Revista efdeportes*, 10(93).

Martín, D. (2011). *Psicomotricidad e intervención educativa*. Madrid, España: Pirámide.

Martínez, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. España: Universidad de Almería.

Mc Clenaghan, G. (1985). *Movimientos fundamentales: Su desarrollo y rehabilitación*. Buenos Aires, Argentina: Medica panamericana.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Perú

Moncada, J. & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Revista Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43 - 49.

Monke, L. (2001). *Videojuegos, un análisis crítico*. Alemania: Waldorf.

Motta, I. & Risueño, A. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.

Olivares, P. (2014). *Adicción a los videojuegos: un exceso peligroso para la salud*. Madrid, España: Efe Salud.

Pacheco, A. (2017). *Videojuegos y el desarrollo psicomotriz en escolares de 6 y 7 años de edad de la I.E. Padre Damián de los Sagrados Corazones, Arequipa – 2014*. (Tesis). Arequipa: Universidad Alas Peruanas.

Pari, M. (2015). *Las habilidades motoras de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Inicial número 330 alto Bellavista*. (Tesis). Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

Pérez, V. & Prado, J. (2014). *Uso de videojuegos y conductas agresivas en escolares del colegio Santa María, Trujillo – 2014*. (Tesis). Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego.

Piaget, J. (2001). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morara.

Pineda, L. (2015). *Psicomotricidad en el desarrollo integral de los niños de 5 años de los programas no escolarizados de educación inicial Modulo 1 - 2 de la ciudad de Puno 2012*. (Tesis). Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

Piq, L. & Vayer, P. (1977) *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona, España: Científica médica.

Quiroz, J. & Schrager, O. (1980). *Fundamentos neuropsicológicos en las discapacidades de aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Medica Panamericana.

Rebello, P. (2013). *La nueva etapa del desarrollo infantil temprano en el Perú*. Lima: UNICEF.

Regidor, R. (2005). *Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años*. España: EDU.

Reiriz, J. (s.f). Generalidades del sistema locomotor. *Infermeravirtual*.

Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. España: INDE.

Río, M. & Salguero, R. (2008). *La Psicología de los Videojuegos un modelo de investigación*. España: Aljibe.

Rodríguez, D. (2012). *La lateralidad cruzada y su incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura en niños de 4 a 5 años del Centro Infantil Nuestra Señora de Guadalupe, ubicado en el sector Sur de Quito, en la ciudadela del Ejercito, durante el año lectivo 2010-2011*. (Tesis). Sangolquí: Escuela

Politécnica del Ejercito. Recuperado el 25 de Junio de 2018, de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/5614/1/T-ESPE-033687.pdf>

Rodríguez, I. (2010). Niños ticos juegan videojuegos solos. La Nación.

Rodríguez, S. & Álvarez, P. (2017). *Análisis factorial de la escala de evaluación de la psicomotricidad en preescolar EPP*. (Tesis). Medellín: Universidad de Antioquia. Recuperado el 15 de Septiembre de 2017, de http://200.24.17.74:8080/jspui/bitstream/fcsh/704/1/RodriguezCesar_2017_analisisfactorialescala.pdf

Rubio, L. & Zori, C. (2008). La psicomotricidad en la escuela. Madrid, España: Doosat.

Sedentarismo. (2017). Sedentarismo – Definición. Fichas prácticas, CCM Salud.

Semana. (2013). En la adolescencia, ¿juegos activos o pasivos? Revista Semana, ideas que liberan.

Silva, A. (2011). Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones educativas del Distrito de Ventanilla, Callao. (Tesis). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

Sophimanía. (2014). Estudio en niños: Menos de una hora de videojuegos es positivo pero más de tres es perjudicial. *Revista Sophimanía*.

Sonidista. (2016). *Documento Técnico – Recopilación bibliográfica*. Ecuador: Cordicom.

Soria, P. (2016). *Nivel del desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 5 años en la Institución educativa inicial número 954, Santa Ana de Quillabamba*. (Tesis). Puno: Universidad Nacional del Altiplano.

Sugrañes, E. (2007). *La educación psicomotriz*. Barcelona, España: Grao.

Tortora, S. (2004). *Niños en movimiento: La importancia del movimiento en los primeros tres años de vida*. Centro internacional de la infancia, Washington D.C. Zero to three.

Vidarte, A. & Orozkco, I. (2015). Relaciones entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico en niños de 5 y 6 años de una institución educativa de la Virginia (Risaralda, Colombia). *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(2), 190 – 204.

Warman, P. (2015). *The Global Games Market: Trends, Market Data and Opportunities*, Benjing. NEWZOO.

Anexos

Anexo 1

Encuesta para padres de familia sobre el uso de video juegos



ENCUESTA

Estimados padres de familia, a continuación encontrarán un cuestionario que nos ayudará a determinar uso de videojuegos en sus hijos, por medio de los resultados obtenidos, buscamos brindarles pautas para ayudarles a ejercer mejor la educación de sus hijos, agradecemos que responda con sinceridad. Gracias por responder.

Objetivo: Influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los hijos de 5 años.

Instrucciones:

1. Lea detenidamente cada pregunta y responda con la realidad de su hijo/a.

* (En caso de ser afirmativa la pregunta 1 pase a la pregunta 2)

1. ¿Su hijo/a juega con videojuegos?


Si	No
----	----
2. ¿Cuántas horas dedica a estos juegos?.....
3. ¿Cuántos días a la semana hace uso de videojuegos?.....
4. Marque con una x los videojuegos que utiliza su hijo/a.

Computadora	Tablet	Celular	PlayStation
-------------	--------	---------	-------------

5. ¿Prefiere jugar solo o con amigos?.....
6. ¿Respeta su pedido de terminar con el videojuego?
7. ¿Qué significa para usted que su hijo/a juegue con los videojuegos?
 - a) Su hijo permanece dentro de la casa
 - b) Esta entretenido/a y usted puede realizar otras actividades
 - c) Enriquece y despierta su intelecto

Anexo 2

Validación de expertos de la encuesta para padres de familia sobre el uso de Videojuegos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
SAN PABLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

Estimado experto:

Me es grato dirigirme a Usted, a fin de solicitar su inapreciable colaboración como experto para validar el cuestionario anexo, el cual será aplicado a:

Niños de 5 años de las instituciones educativas privadas del distrito de Yanahuara.

seleccionada, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Influencia del uso de videojuegos pasivos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de las instituciones educativas privadas del distrito de Yanahuara.

esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener el título de:

Licenciada en educación inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte se le agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / NA= No se aplica

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		VALORACIÓN			
N°	Ítems	B	M	NA	OBSERVACIONES
1	¿Su niño hace uso de los videojuegos?	X			
2	Con que regularidad a la semana utiliza su niño los videojuegos	X			
3	¿Cuántas horas al día utiliza su niño los videojuegos?	X			
4	¿Cuántas veces al día su niño hace uso de los videojuegos?			X	Repetitivo

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Oscar Fernando Tapa

DNI: 29.214.541


Firma



Universidad Católica
San Pablo

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Osoy Fernando Topio, identificado
con DNI N° 29214341, de profesión
Lic. Educación, ejerciendo
actualmente como Docente, en la
Institución Max Uhle y UCSP.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación
del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación a:

Podnex de formulario de riesgos particulares
de Yanahuas

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems		X		
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los ítems		X		
Claridad y precisión		X		
Pertinencia			X	

En Arequipa, a los 23 días del mes de Junio del 2012


Firma

ADJUNTO:

1. Instrumento.
2. Cuadro de operacionalización de variables

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / NA= No se aplica

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		VALORACIÓN			
N°	Ítems	B	M	NA	OBSERVACIONES
1	¿Su niño hace uso de los videojuegos?	X			1°
2	Con que regularidad a la semana utiliza su niño los videojuegos	X			4°
3	¿Cuántas horas al día utiliza su niño los videojuegos?	X			3°
4	¿Cuántas veces al día su niño hace uso de los videojuegos?	X			2°

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Andrea Valera Estigarribia

DNI: 46126727



Firma



Universidad Católica
San Pablo

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Andrea Bastigo Abastoflar, identificado
con DNI N° 46126727, de profesión
Ingeniera Industrial, ejerciendo
actualmente como Gerente General, en la
Institución SARIE SAC

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación
del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación a:

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia			X	

En Arequipa, a los 23 días del mes de Junio del 2014


Firma

ADJUNTO:

1. Instrumento.
2. Cuadro de operacionalización de variables



Universidad Católica
San Pablo

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Marisa Choque Andía, identificado
con DNI N° 24435716, de profesión
Docente comunicación, ejerciendo
actualmente como Docente, en la
Institución I.E.D.M. Faustino B. Franco

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación
del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación a:

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems			✓	
Amplitud de contenido		✓		
Redacción de los ítems			✓	
Claridad y precisión		✓		
Pertinencia			✓	

En Arequipa, a los 18 días del mes de julio del 2017

[Firma]
Firma

ADJUNTO:

1. Instrumento.
2. Cuadro de operacionalización de variables



Universidad Católica
San Pablo

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, May Alandiego Medina, identificado
con DNI N° 70422515, de profesión
Prof. Ed. Primaria, ejerciendo
actualmente como Prof. aula, en la
Institución I.E. 41040 José Carlos Mariátegui

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación
del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación a:

Padres de niños de 5 años

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems		x		
Amplitud de contenido			x	
Redacción de los ítems			x	
Claridad y precisión				x
Pertinencia				x

En Arequipa, a los 19 días del mes de Julio del 2017

[Firma]
Firma

ADJUNTO:

1. Instrumento.
2. Cuadro de operacionalización de variables

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / NA= No se aplica

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		VALORACIÓN			
Nº	Ítems	B	M	NA	OBSERVACIONES
1	¿Su hijo/a juega con videojuegos?		x		Debe ser para avanzar las respuestas no excluirlos.
2	¿Cuántas horas dedica a estos juegos?		x		
3	¿Cuántos días a la semana hace uso de videojuegos?		x		
4	Marque con una x los videojuegos que utiliza su hijo/a.	x			
5	¿Prefiere jugar solo, con amigos o hermanos?		x		
6	¿Respeto su pedido de terminar con el videojuego?		x		
7	¿Qué significa para usted que su hijo/a juegue con los videojuegos?		x		

8 - Evaluado por:

Nombre y Apellido: May Manchego Medina

DNI: 30422515


Firma



Universidad Católica
San Pablo

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, CALEB PÉDRA LOUISPE, identificado
con DNI N° 41009764, de profesión
PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA: ORIENTACIÓN E ZAF.,
ejerciendo
actualmente como PROFESOR PDE HORAS, en la
Institución Educación Agraria Mita "Félix B. Franco".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación
del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación a:

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los ítems		X		
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

En Arequipa, a los 19 días del mes de Julio del 2011.

Firma

ADJUNTO:

1. Instrumento.
2. Cuadro de operacionalización de variables

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / NA= No se aplica

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

PREGUNTAS		VALORACIÓN			
N°	Ítems	B	M	NA	OBSERVACIONES
1	¿Su hijo/a juega con videojuegos?	X			
2	¿Cuántas horas dedica a estos juegos?		X		
3	¿Cuántos días a la semana hace uso de videojuegos?	X			
4	Marque con una x los videojuegos que utiliza su hijo/a.		X		
5	¿Prefiere jugar solo, con amigos o hermanos?	X			
6	¿Respeto su pedido de terminar con el videojuego?	X			
7	¿Qué significa para usted que su hijo/a juegue con los videojuegos?	X			

Evaluated por:

Nombre y Apellido: CALED PÉDRA CARRERA

DNI: 71009764



Firma



Universidad Católica
San Pablo

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Evelin Montoya Eguiluz, identificado
con DNI N° 30427920, de profesión
Profes. de Comunicación, ejerciendo
actualmente como profesora, en la
Institución Educación Particular "Jesús el Maestro"

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación
del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación a:

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems		x		
Amplitud de contenido		x		
Redacción de los ítems		x		
Claridad y precisión		x		
Pertinencia		x		

En Arequipa, a los 18 días del mes de Julio del 2019


Firma

ADJUNTO:

1. Instrumento.
2. Cuadro de operacionalización de variables

Anexo 3

Escala de evaluación psicomotriz



ESCALA DE EVALUACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR DE LA CRUZ Y MAZAIRA (4 A 6 AÑOS)

2: Ejecución correcta, tal como se especifica en cada ítem.

1: Ejecución deficiente o con algunos fallos que son corregidos espontáneamente.

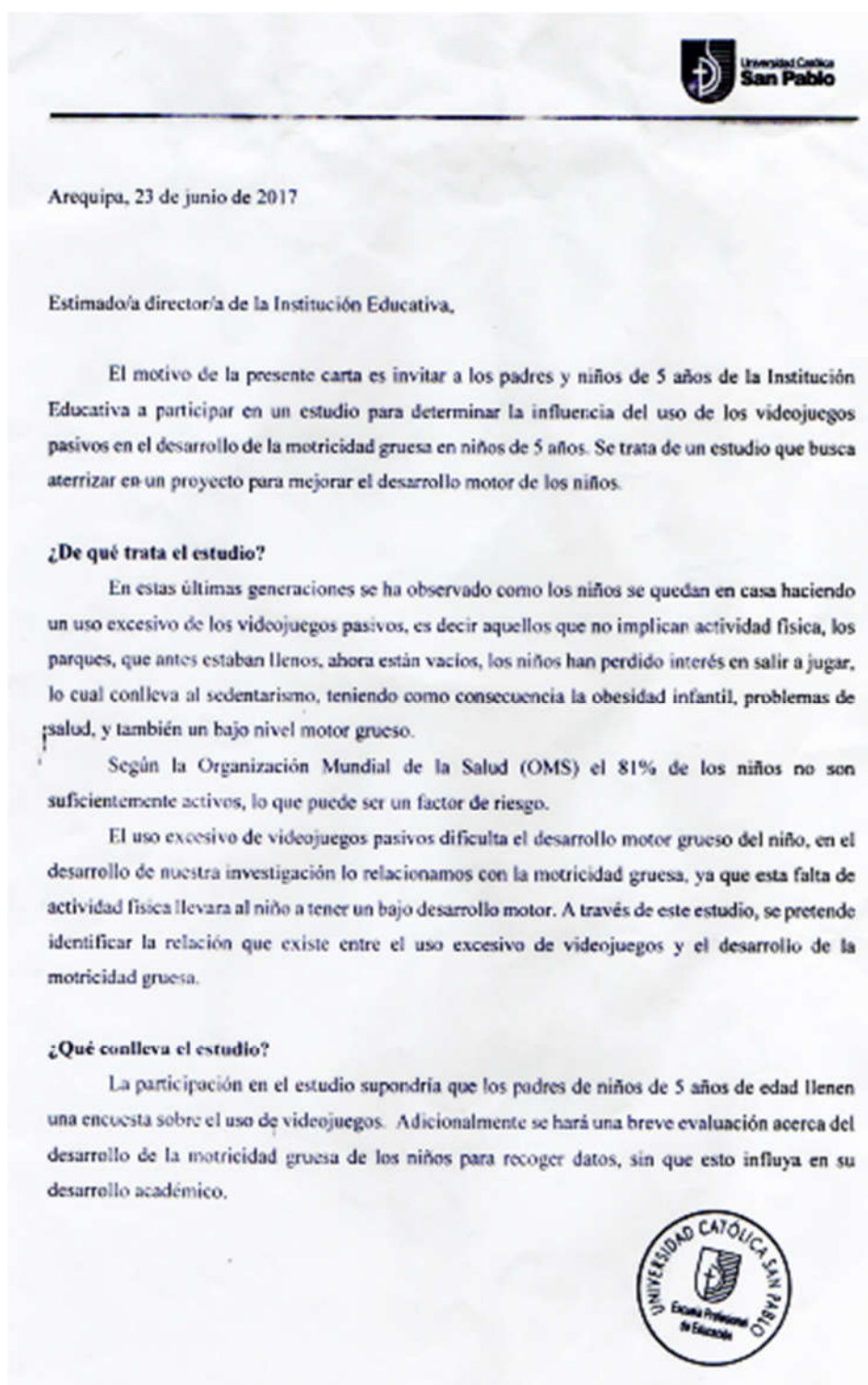
0: No lo hace o tiene muchas dificultades para hacerlo.

Ítem		0	1	2
1.	Camina sin dificultad (3m)			
2.	Camina hacia atrás(3m)*			
3.	Camina de lado(3m)			
4.	Camina de puntillas(2m)			
5.	Camina en línea recta sobre una cinta (3m)			
6.	Corre alternando movimiento de piernas-brazos(10m)			
7.	Sube escaleras alternando los pies			
8.	Se mantiene en cuclillas (10")			
9.	Se mantiene de rodillas (10")			
10.	Se sienta en el suelo con las piernas cruzadas(10")			
11.	Se mantiene sobre el pie derecho sin ayuda(10")			
12.	Se mantiene sobre el pie izquierdo sin ayuda(10")			
13.	Se mantiene con los dos pies sobre la tabla(10")			
14.	Anda sobre la tabla alternando los pasos(10")			
15.	Anda sobre la tabla hacia delante, hacia atrás y de lado(10")			
16.	Se mantiene en un pie (ojos cerrados)(10")			
17.	Salta de una altura de 40 cm (con ambas piernas a la vez)			
18.	Salta una longitud de 60 cm(flexionando ambas piernas)			
19.	Salta una cuerda a 25cm de altura(ate a una cuerda a dos sillas)			
20.	Salta más de 10 veces con ritmo			
21.	Salta avanzando 10 veces			
22.	Salta hacia atrás cinco veces sin caer			
23.	Lanza la pelota con las dos manos a 1m de distancia			
24.	Coge la pelota cuando se lanza con las dos manos a 2m			
25.	Bota la pelota dos veces y la recoge			
26.	Bota la pelota más de cuatro veces controlándola			
27.	Coge la bolsita de semilla con una mano(lanzada a 2m)			
28.	Conoce bien sus manos, pies, piernas, brazos y cabeza.			
29.	Muestra su mano derecha cuando se lo pide.			
30.	Muestra su mano izquierda cuando se lo pide			
31.	Toca su pierna derecha con su mano derecha			
32.	Toca su rodilla derecha con su mano izquierda			

(*) Con demostración previa del evaluador.

Anexo 4

Carta de presentación para los directores de las Instituciones Educativas



¿Qué pasa con la información que se obtiene?

Toda la información y el material recogidos se custodiarán con las máximas garantías para la confidencialidad de los padres y los niños. Los datos sólo se emplearán en el marco del proyecto de investigación y en ningún caso se publicarán sus datos de forma que pueda ser identificado individualmente. Toda la información relacionada con el estudio es estrictamente confidencial. Cada uno de los resultados de los formatos recibirá un número y nunca se conocerá su identidad. El investigador guardará su hoja de consentimiento firmada en un archivo seguro. Los resultados generales del estudio podrán ser comunicados en congresos o publicaciones científicas, siempre manteniéndose una estricta confidencialidad sobre la identidad de los participantes.

¿Es obligatorio participar?

Como es lógico, la participación de los padres y los niños en el proyecto es totalmente voluntaria. Ahora bien, estaríamos muy agradecidos por su participación, ya que permitirá obtener medidas válidas y fiables para la investigación en mención.

Importante, este estudio no interferirá en el desarrollo académico de los niños

Agradeciendo de antemano su colaboración.



Camila Paola Postigo Abastoflor
Nathaly Vanessa Deza Ticona
Universidad Católica San Pablo